

电影学院 006

从构思到银幕（插图第2版）

电影镜头设计

(美)史蒂文·卡茨(Steven D. Katz) 著　(英)希区柯克 (美)斯皮尔伯格 等供图
井迎兆 王旭锋 译　游飞 审订　梁明 宁浩 推荐



FILM DIRECTING SHOT BY SHOT
VISUALIZING FROM CONCEPT TO SCREEN

世界图书出版公司

VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM



分镜设计 *SHOT BY SHOT*

本书全球发行量达25万册，被翻译成德、法、日等七种语言，是畅销世界各地的电影权威教材。书中包括希区柯克《群鸟》、斯皮尔伯格《太阳帝国》、威尔斯《公民凯恩》、尼科尔斯《毕业生》、斯科特《银翼杀手》等经典影片的故事板，插图精美，案例丰富。

作者为中文版首次修订原书，更新了有关镜头设计的最新技术与工具，并特别为读者提供了在中国拍摄的案例。

《电影镜头设计》是美国高校电影制作专业导演课程的核心教材，也是我留美时期研读的导演专业最佳书籍之一。

——游 飞，中国传媒大学影视艺术学院教授、博士

这本书非常具有实用性和可读性，教你如何实实在在去“做”电影。

——梁 明，中国传媒大学摄影系主任

从故事逻辑到影像逻辑，《电影镜头设计》是学习影像逻辑的重要一课。

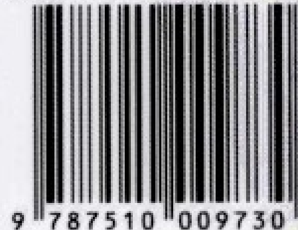
——宁 浩，导演

镜头设计经典教材最新修订，中文版全球独家首发！

陈列建议：电影、艺术教材、大众读物

后浪出版咨询(北京)有限公司
www.hinabook.com

● 欢迎采用本书作教材的老师与编辑部联系索取教学配件

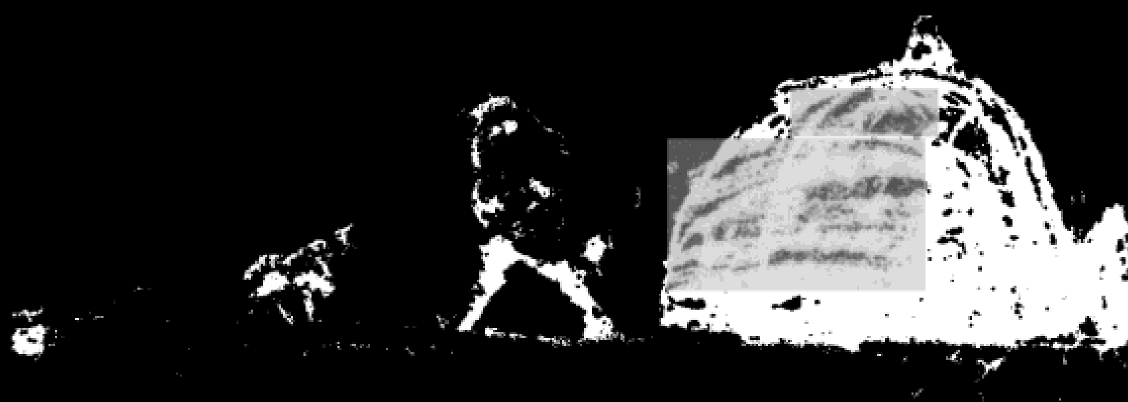


ISBN 978-7-5100-0973-0/C·69

定价：49.80元

从构思到银幕

电影镜头设计



●更多PDF书籍分享请访问：http://sydneykillgirls.32666.com/

图书在版编目(CIP)数据

电影镜头设计/(美)卡茨著;井迎兆译.
—北京:世界图书出版公司北京公司,2009.7
(电影学院)
书名原文:Film directing shot by shot: visualization from concept to screen
ISBN 978-7-5100-0973-0
Ⅰ.电… Ⅱ.①卡…②井… Ⅲ.镜头(电影艺术镜头)—概论 Ⅳ.J931
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 113799 号

FILM DIRECTING:SHOT BY SHOT
Steven D. Katz
Copyright©1991 BY STEVEN D. KATZ
Reprinted with permission by Michael Wiese Productions www.mwp.com
This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS through BIG APPLE TUTTLE-MORI AGENCY, LABUAN, MALAYSIA.
Simplified Chinese edition copyright: 2010 BEIJING WORLD PUBLISHING CORPORATION
All rights reserved.
本书译文由(台湾)五南图书出版股份有限公司授权世界图书出版公司北京公司在大陆地区出版发行简体字版本。
北京市版权局著作权合同登记号 图字 01-2009-3445

电影镜头设计:从构思到银幕(插图第 2 版)

著　　者:(美)史蒂文·卡茨(Steven D. Katz)　　**译　　者**:井迎兆　王旭锋
丛 书 名:电影学院　　**筹划出版**:银杏树下　　**责任编辑**:陈草心

出　　版:世界图书出版公司北京公司
出 版 人:张跃明
发　　行:世界图书出版公司北京公司(北京朝内大街 137 号　邮编 100010)
销　　售:各地新华书店
印　　刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司
(北京市大兴区西红门镇团河路老三余工业开发区　邮编 100027)

开　　本:787 x 1092 毫米　1/16
印　　张:24.5　插页 4
字　　数:480 千
版　　次:2010 年 4 月第 1 版
印　　次:2010 年 4 月第 1 次印刷

教师服务:teacher@hinabook.com　139-1140-1220
读者咨询:onebook@263.net
编辑咨询:133-6631-2326
营销咨询:133-6657-3072　010-8161-6534

ISBN 978-7-5100-0973-0/C·69　　**定　　价**:49.80 元

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与承印厂联系调换。联系电话:010-61282469)

版权所有　翻印必究

●更多PDF书籍分享请访问:http://sydneykillgirls.32666.com/

致中国读者

听闻这么多中国的电影人都喜爱英文版的 *Shot by Shot*，我感到撰写这本书是令人愉悦且有价值的。更让我高兴的是这本书的简体中文版即将面世，如此一来，我就能与更多的电影界朋友联系在一起。中国的电影观众数量在世界范围内正以最快的速度扩充、增长，作为一位常驻中国的电影人，我与新一代中国本土电影人一起，见证并参与了这个激动人心的进程。因为客观来说，信息是往各个方向传播、流动的。

本书的写作意图是通过提供一百多年来所形成的电影设计方面的技术，帮助导演和编剧进行创作。我所讨论的多半是被看做主流的技术，那些是创作电影的起点，而且能够很容易地服务于那些乐意形成个人风格的导演。然而，书籍，就像摄影机以及胶片一样，仅仅是工具而已。我希望阅读 *Shot by Shot* 的电影人能够通过它表现出一些有新意的事物，并让热爱电影的人有充分的理由继续走进电影院。

（史蒂文·卡茨）

于北京

2009 年 12 月



推荐序

盛夏的苏州，依然美丽。姑苏城外，第27届中国电影金鸡奖评选正酣。作为评委，我们以每天五六部的观影速度观看七十部电影。此时，世界图书出版公司嘱我为《电影镜头设计》写序，此书英文原名为 *Film Directing Shot By Shot*，我在美国留学时买过原版，还曾为它的书价心痛过。近日全身心浸泡在电影中，如此密集地观看两年来的国产电影，正好有些感想和思考，权当序吧。

近几年中国电影发展迅猛，已达到年产四百多部的数量，成为电影大国。其中不乏高品质的作品被人们称道并走向世界一流行列，但整体而言，并不乐观。很多影片质量差强人意，有的甚至连最基本的电影知识都没掌握。虽然造成的因素很多，但创作理论的滞后和影视教育水准的不高也是不可忽视的原因。

在中国乃至世界不可否认地存在一个现实：搞电影制作的艺术家把精力都用于创作，没时间去总结经验、梳理得失，上升为理论再去指导实践；而从事理论的专家学者又埋头于纯理论研究，缺少创作实践的机会，往往把理论搞得高深，很学术化，却与实践脱节，造成直接指导创作的理论缺失。像《电影镜头设计》这类电影制作方面的好书国内很少，美国也不多。记得那时在美国硕大的书店里找到这本书的时候十分激动，仔细阅读更受益匪浅。现在这本书的中文译著马上要出版了，真要感谢世界图书出版公司做了一件大好事。

这本书非常具有实用性和可读性，教你如何实实在在去“做”电影，看得见摸得着。从实际动手操作出发到如何把意念逐步视觉化，步骤逻辑严密，叙述翔实细致，插图清楚明晰。这些宝贵的实践经验总结，能够帮助那些痴迷于电影之梦的人和专业院校的莘莘学子早日实现自己的导演梦。

这本书是世界图书出版公司近来推出的“电影学院”丛书中的一本，顾名思义，中国又多了一个没有教室、没有教师但可以学习电影的“学院”。就像当年台湾出版“电影馆”丛书对中国台湾电影、台湾电影人的贡献一样，我相信，“电影学院”丛书也将为中国大陆正在繁荣发展的电影产业和电影教育起到重要作用和不可估量的影响。

中国传媒大学摄影系教授　博士生导师　梁明

2009年8月20日于苏州

译者序

从我 1992 年开始任教以来，就希望找到一本有关电影创作的书，能够帮助我们了解电影创意的流程，以及影像叙事的艺术，使读它的人有希望能成为一位称职的导演。当我翻完这本书时，我发现要找的就是它。

这本书所谈的内容，多是电影技术方面的事，特别是影像形成的过程，这也是电影艺术的核心事物——如何化繁为简，把意念转为影像。我特别欣赏作者写这本书的用心，因为他把美国电影自默片以来，历经有声片及好莱坞片场制度的黄金时代，以至 20 世纪六七十年代独立制片风潮所积累的电影媒体本身的创作经验，全部整理收录了起来，使电影创作艺术的精华得以留存，供后人学习。而且，再度思索这门艺术发展的轨迹，确实是件有意义的事。

电影是由一个意念、一种情绪、一种感觉开始的，经过编剧的巧思组合，将它写成剧本，之后就是导演和影像创作者们殚精竭虑的工作了，本书着重描述的就是这个阶段，它可以说是电影人亲自动手的指导手册。简言之，电影是一门影像化的艺术，它念兹在兹的就是如何把想法变成看得见的影像，导演团队整日钻营的也是这个部分，它原本是相当个人化的经验，但经过理性和逻辑的分析与整理后，就变成了可参考、遵循和激发我们灵感的许多准则，诸如镜头的时空要素、机位调度的原则、画面构图、视点、叙事策略等，这本书都条理清晰地将这些准则陈列了出来，它给有兴趣摸索电影的人提供了影像创作时一些关键性的思考点，是极有价值的。

另外，作者也透过这本书告诉了我们，人类经验的传递是通过主观的与再现的方式呈现的，这中间添加了人类本身对视觉愉悦的渴望与追求，使得电影成为一种白日梦的艺术，一种在现实中难以实现的，但在电影制作程序中可以圆梦的艺术，这也许是本书所提供的附加价值。

末了，需一提的是关于影片的译名，有极少数的片子因较难找到译名而使用港译片名。本书所举的例子多是经典和有趣的作品，但阅读中如有因翻译而造成阅读的不快，敬请原谅。愿读者阅读愉快，学习顺利。

井迎兆于北投寓所

以及一些能帮我们处理影像化问题的基本技术词汇。

如果你曾翻过此书，你应该会看见很多图片，像百科全书般的呈现着镜头调度的法则和叙事策略，虽然我希望这些部分足够详细，但它仍不适于被看做一本固定解决问题的手册。借着展示和讨论这么多耳熟能详的策略，如过肩镜头等，我们的主要目的其实是积累经验，正如剪辑师在处理过成千上万的镜头后，所获得的经验一样。其实，没有东西能代替实际的拍摄，同理，也没有东西能代替实际的分镜作业。任何一种表达模式，对想象力来说都是一种独特并有回馈的挑战。在这本书所举的例子里，我都以第一人称的方式来讨论，以表达我个人的看法，而非陈述不争的事实。本书所提的例子，只是在鼓励你发挥个人的批判能力，当你走入拍片现场，面对一个复杂的舞台情况时，你将拥有自己解决问题的能力。

除了绘制故事板，仍有许多为电影实施影像化工作的方法，电子媒体和电脑都是极有用的选择。学习组合影像和以连续画面陈述意念，是培养批判性眼光和建立电影感最好的方法。故事板并不像一般人所认为的那样，会干扰即兴演出或纪录片的技巧，如果你选择的是这两种技巧。我个人的经验是，勇于创新的艺术家，从不会被他们所学的传统技巧束缚住手脚。

并非每部电影和场景段落都需要做故事板，或写出详细的脚本，电影是最千变万化的艺术，它可包容任何电影工作者的偏好。表现主义和写实主义这两种相对立的电影风格，至今优劣未定，且都成了每位电影工作者独自的偏好。对我而言，一个场景段落的设计，像写作一样，是创作故事片时最大的乐趣之一。虽然为电影搜寻完美的分镜是令人（我）费尽心思的事，但能欣赏到那完成后的电影中优雅的镜头调度，又使一切努力都值回票价。



关于本书所使用的照片和故事板

本书所使用的照片，都是由 Nikon F3 和 Olympus OM2 相机拍摄的，镜头是使用各种定焦镜头和变焦镜头，底片则是使用 Kodak Panatomic x 和 Plus x 胶片。我常试着估计出最常用的电影制式的构图品质，但由于种种原因，仍难避免个别差异。比如，不同镜头厂商对焦距设定的差异，以及变焦镜头在不同焦距位置时，辨识其确切焦距的困难等。

35 毫米单镜头反光式相机所使用的银幕宽高比是 1.5：1，也就是介于标准银幕的 1.33：1 和流行于欧洲的 1.65：1 之间的一种比例。因此在排印图片时需要重框画面，以表现各种商业放映中宽银幕的规格。本书中使用了三种画面比例，分别是标准宽银幕的 1.5：1、1.85：1，以及超宽银幕的西尼玛斯柯普宽银幕电影和潘那维申系统宽银幕电影 70 毫米的 2.35：1。

基于上述理由，故事板中照片的焦距和光圈，应该被视为概略模拟的情况，若以真实的电影摄影机和镜头，去复制图中相同的透视感、景深、焦距和构图的话，将会产生不同的焦距。

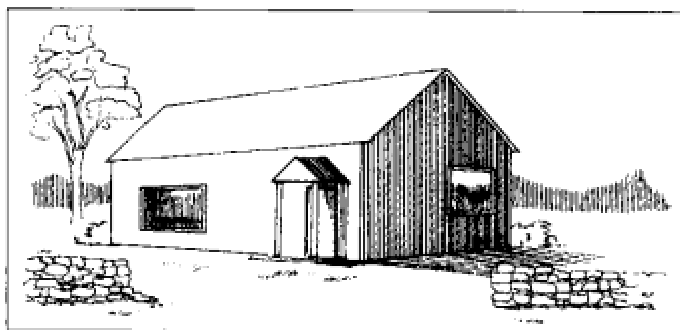
可惜的是，制作电影的艺术在电影工业里很少被有系统地保存，本书所用的图片多半是由原作翻照而来的，但有些图片即使是出现在近期的电影中，它的原作也已经消失很久了，结果大部分原作中的阴影与基调质感都因此丧失。然而，本书中所用的就算是最差的图片，也都是以较昂贵的半调来印刷，以尽量保存图片多层次的调子。

因为故事板和美术设计的图片在大小上相去甚远，并且反映出画师的特殊手法、风格和导演的偏好之间的差异，所以本书大部分的图片是经过缩印的，以适合书本的格式，有些插图被缩小了 50%，但每一幅图都经过了画家的鉴定，以保证该图是在可用的空间内以最好的面貌呈现。


PDG

目 录
Contents

致中国读者 1
推荐序 梁 明 2
译者序 井迎兆 3
前言 4
关于本书所使用的照片和故事板 6



第一部分 影像化工作的过程

第一章 影像化工作 003

1.1 剪辑风格 / 003
1.2 影像化工作 / 004

第二章 美术设计 007

2.1 场景设计图 / 009
2.2 概念与最后设计图 / 010
2.3 建筑图 / 015
2.4 平面图、剖面图、立面图 / 016
2.5 效果图 / 017
2.6 模型 / 019
2.7 分镜头草图和故事板 / 019

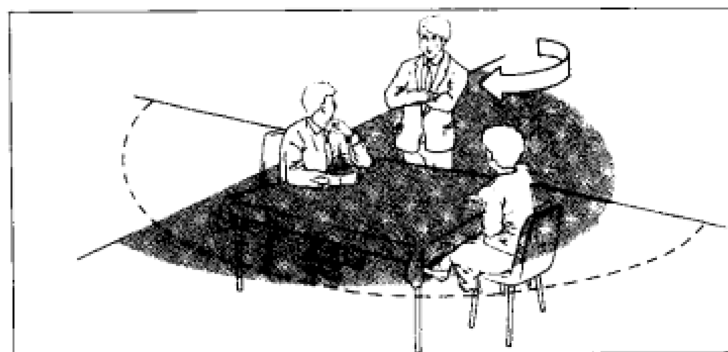
第三章 故事板 023

3.1 故事板制作中导演的职责 / 024
3.2 时间表 / 025
3.3 故事板画家所需的技巧 / 025
3.4 参考与研究 / 025
3.5 风格 / 028
3.6 材料 / 035
3.7 铅笔 / 035
3.8 墨水和炭粉 / 039
3.9 马克笔 / 039
3.10 图解摄影技巧 / 039
3.11 摇镜和移镜头 / 040
3.12 推轨镜头和变焦镜头 / 041
3.13 镜头间的转换 / 043
3.14 升降镜头 / 043
3.15 画幅制式与呈现方法 / 043
3.16 简化的故事板图示 / 045
3.17 制图术 / 051
3.18 气氛 / 053
3.19 角色 / 063
3.20 诠释 / 070
3.21 改编 / 070
3.22 小说 / 070
3.23 电影剧本 / 079
3.24 拍摄的段落 / 080

3.25 在场景设计图的领域中
找工作 / 081
3.26 指南 / 081
3.27 公会 / 081

第四章 影像化:工具与技巧 083
4.1 数字草稿(短片)/ 083
4.2 照片故事板 / 084
4.3 动作板和动画 / 084
4.4 3D 故事板程序和预视觉化 / 084
4.5 MiniDV 和 HDV / 086
4.6 非线性编辑和特效 / 086
4.7 游戏电影 / 087
4.8 结论 / 087
4.9 制片管理 / 087

第五章 制作流程 095
5.1 第一阶段:撰写剧本 / 096
5.2 记忆与研究 / 098
5.3 连接关系 / 098
5.4 声音和音乐 / 099
5.5 影像素描簿 / 099
5.6 第二阶段:美术设计 / 100
5.7 分解剧本 / 100
5.8 图像的设计 / 101
5.9 分镜头草图设计 / 101
5.10 勘景 / 102
5.11 有图解的剧本 / 102
5.12 检讨会议 / 102
5.13 第三阶段:剧本分析 / 103
5.14 准备故事板 / 109
5.15 模特与小模型 / 110
5.16 第四阶段:摄影 / 111
5.17 第五阶段:排练 / 111
5.18 预览场景 / 112



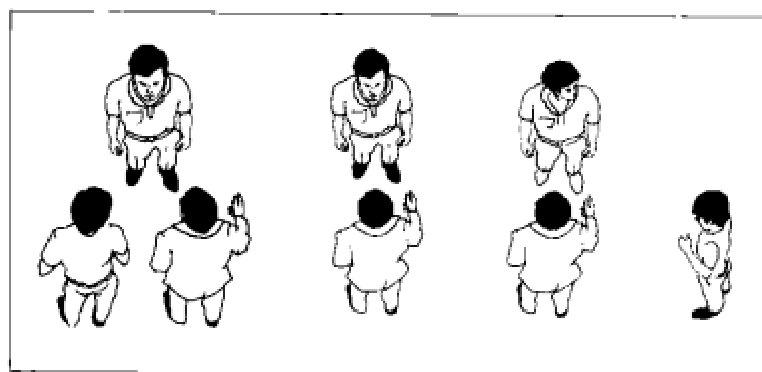
5.19 后制 / 113
5.20 研究工具与材料 / 113
5.21 勘景工具 / 114

第二部分 剪辑风格的元素

第六章 镜头构图:空间关系 / 117
6.1 景别 / 117
6.2 特写 / 118
6.3 中景 / 121
6.4 全景 / 123
6.5 动作轴线原则 / 125
6.6 三角机位系统 / 126
6.7 根据新的视线建立新的
动作轴线 / 127
6.8 在演员越轴时建立新
的轴线 / 130
6.9 移动摄影机越过轴线 / 132
6.10 切出镜头和过渡镜头 / 132
6.11 移动物体和动作
的动作轴线 / 133
6.12 动作段落 / 133
6.13 在动作段落中越轴 / 134
6.14 轴线上的跳轴 / 136
6.15 结论 / 136

第七章 剪辑:时间关系 / 139
7.1 叙事驱动 / 139
7.2 叙事运动 / 140
7.3 问答模式 / 141

7.4 前后关系 / 141
7.5 使用模式 / 141
问答模式的范例 / 142
7.6 问答模式的其他变化 / 143
7.7 对精确叙事的限制 / 145
7.8 机上剪辑与备用镜头 / 146
7.9 为剪辑组织动作 / 147
7.10 动接动剪切 / 148
7.11 出镜与入镜 / 149
7.12 清空画面 / 149
7.13 剪辑和影像化 / 150



第三部分　工作室

第八章　基础的应用 / 153
8.1 镜流 / 153
8.2 改变景别来交代场景 / 154
固定镜头的叙事范例 / 158

第九章　对话场景的调度 / 167
9.1 一种将场面调度影像化的方法 / 167
9.2 面向观众原则 / 168
9.3 主镜头 / 168
9.4 长镜头 / 169
9.5 景别和距离 / 169
9.6 正拍镜头与反拍镜头模式 / 169
9.7 演员的视线和演员正视观众 / 170
9.8 调度系统 / 170
9.9 字母模式 / 171
9.10 双人对话的场面调度 / 172
双人对话的场面调度范例 / 173

第十章　三人对话场景的调度 / 189
10.1 形态 A 和 L 的差异 / 189
10.2 基本的型态和位置 / 189
三人对话的场面调度范例 / 191

第十一章　四人以上对话场景的调度 / 203
四人以上对话场景的调度范例 / 206
11.1 单一机位的正面位置 / 209
11.2 有纵深的正面位置 / 210
11.3 群众和大型团体 / 211
11.4 远摄镜头 / 211
11.5 广角镜头 / 211
11.6 群众场景镜头的比较 / 212

第十二章　运动镜头的调度 / 215
12.1 建构单位 / 217
运动镜头的调度范例 / 217
12.2 解放你的调度风格 / 221
12.3 动作和反应 / 221
12.4 移动兴趣中心 / 222
12.5 间接手段 / 222

第十三章　画面的纵深 / 223
13.1 动作的戏剧性范围 / 223
13.2 动作范围之中—动作范围之外 / 223
13.3 在景深中的调度 / 224
13.4 戏剧动作范围的目的 / 225
13.5 内景纵深 / 226
13.6 纵深调度 / 228

13.7 景深摄影 / 228
13.8 获得景深的特殊技巧 / 229
13.9 分像屈光度透镜 / 229
13.10 压缩的深度 / 230
13.11 调度形态和远摄镜头 / 231

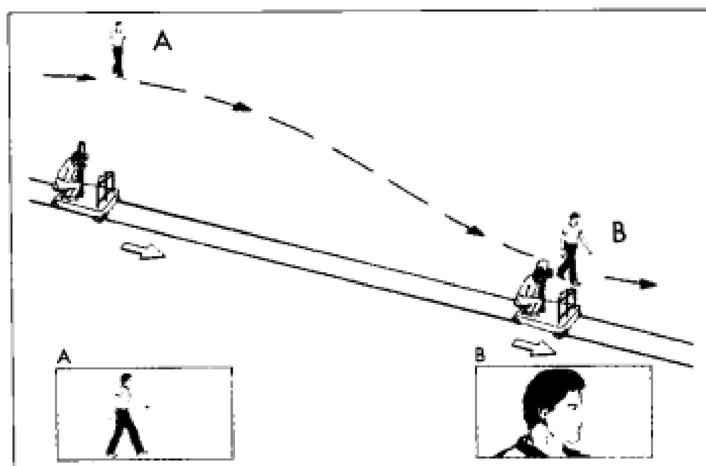
第十四章　摄影机角度 / 233
14.1 观众位置 / 234
14.2 透视 / 235
14.3 视平线高度 / 237
14.4 空间与人物 / 239
14.5 透视表现的最近趋势 / 239
动作段落中摄影角度的叙事范例 / 239

第十五章　开放与封闭式构图 / 253
15.1 美学距离 / 253
15.2 亲密的程度 / 254
开放式构图范例 / 254
封闭式构图范例 / 256
15.3 构图方法 / 257

第十六章　视点 / 261
16.1 第一人称视点 / 261
16.2 受限制的第三人称视点 / 261
16.3 全知视点 / 262
16.4 认同的程度 / 262
16.5 观众的参与与认同 / 263
16.6 设计视点 / 263
视点设计范例 / 263
16.7 视点的叙事控制 / 266
视点的叙事控制范例 / 266

第四部分　运动的摄影机

第十七章　摇镜 / 273
17.1 左右横摇和上下竖摇 / 273



17.2 全景镜头 / 274
17.3 为了重新构图摇镜 / 274
17.4 为了交代动作摇镜 / 275
17.5 摇镜和镜头 / 275
17.6 为了达到影像或运动效果摇镜 / 275
17.7 为了强调深度摇镜 / 276
17.8 为了逻辑上的关系摇镜 / 277
17.9 总结 / 278
摇镜的叙事范例 / 278

第十八章　升降镜头 / 283
18.1 运动的范围 / 284
18.2 视点 / 285
18.3 器材 / 287
18.4 为升降运动所做的影像化工作 / 288

第十九章　推轨镜头 / 293
19.1 动作范围和运动镜头 / 293
19.2 主体至摄影机的距离 / 293
19.3 推轨镜头的计划 / 294
19.4 介绍一个主体或场地的推轨镜头 / 294
19.5 与主体运动速度相同的推轨镜头 / 295
19.6 比主体运动更快或更慢的

推轨镜头 / 295
19.7 走近或远离一个主体 / 297
19.8 在镜头内变化摄影角度 / 297
19.9 环绕主体的推轨镜头 / 298
19.10 结合室内与室外的空间 / 299
19.11 进入室内 / 300
19.12 从室外拍摄室内景 / 301
19.13 透过窗户拍摄以结合室内与室外景 / 301
19.14 剪辑推轨镜头 / 303
19.15 运动镜头和摄影角度 / 303
19.16 观众位置和运动的摄影机 / 304

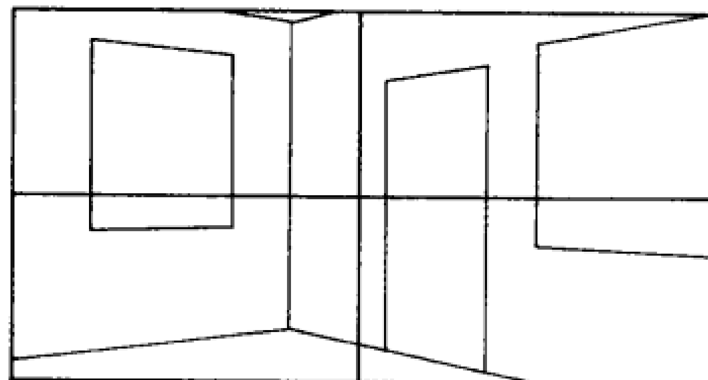
第二十章　推轨镜头的调度 / 307
20.1 移动摄影机和机动的调度 / 307
推轨镜头的调度范例 / 308
20.2 以控制摄影机路径取代控制人物路径 / 314
20.3 环绕一个障碍的推轨镜头 / 316
20.4 在镜头中改变主体 / 318
20.5 连接多重故事元素的推轨镜头与调度 / 319
20.6 主观的与修饰过的主观推轨镜头 / 321

第二十一章　转场 / 323
21.1 剪切 / 323
21.2 叠化 / 324
21.3 聚焦—失焦 / 324
21.4 匹配镜头 / 324
21.5 划变 / 325
21.6 动作划变 / 325
21.7 变形 / 326
21.8 淡接 / 327
21.9 淡入(渐显)—淡出(渐隐)—颜色 / 328
21.10 停格画面 / 328
21.11 蒙太奇 / 328
21.12 分割画面效果 / 329

第二十二章　画幅制式 / 331
22.1 景框 / 331
22.2 电影制式的简史 / 331
22.3 超级制式 / 333
22.4 电视 / 334

第二十三章　告别的镜头 / 337

附录　摄影角度投射 / 341



投射的工具　342
准备　342
开始投射　346
反向投射　358
步骤回顾　358
摄影角度　362

重要词汇 / 364
延伸阅读 / 369
出版后记 / 371

范例目录

问答模式的范例　142

例一　142

例二　142

例三　143

固定镜头的叙事范例　158

版本一　158

版本二　159

版本三　159

版本四　160

导演的分析　161

总结　161

双人对话的场面调度范例　173

位置一(面对面):侧拍镜头　173

位置一(面对面):过肩镜头　174

位置一(面对面):远摄镜头的过肩镜头　175

位置一(面对面):低角度反拍镜头　176

位置二(肩并肩)　177

位置三　178

位置四　179

位置五　180

位置六　182

位置七　183

位置八　184

位置九　185

位置十　187

三人对话的场面调度范例　191

A 形态版本一　191

A 形态版本二　193

A 形态版本二　194

L 形态版本一　195

L 形态版本二　196

I 形态　197

A 形态:纵深调度一　198

A 形态:纵深调度二　199

A 形态:动作轴线的实验　199

L 形态版本三　200

四人以上对话场景的调度范例　206

A 形态版本一　206

L 形态　207

A 形态版本二　208

运动镜头的调度范例　217

例一　217

例二　218

动作段落中摄影角度的叙事范例　239

结论　252

开放式构图范例　254

版本一　254

版本二　254

版本三　255

版本四　255

封闭式构图范例　256
版本一　256
版本二　257
视点设计范例　263
版本一　263
版本二　264
版本三　265
视点的叙事控制范例　266
版本一　266
版本二　267
版本三　268
摇镜的叙事范例　278
版本一　278
版本二　279
推轨镜头的调度范例　308
设计一　308
设计二　309
设计三　311
设计四　311
设计五　312
设计六　312
设计七　313
延伸设计　314



图例索引

第二章　美术设计

图 2-1　乔·穆索为《冲破铁幕》绘制的概念图　10

图 2-2&2-3　为《公民凯恩》绘制的设计草图　11、12

图 2-4　《开罗紫玫瑰》场景一：由美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描　12

图 2-5　《开罗紫玫瑰》场景一：根据美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描所呈现出来的场景　13

图 2-6　《开罗紫玫瑰》场景二：由美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描　13

图 2-7　《开罗紫玫瑰》场景二：根据美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描所呈现出来的场景　14

图 2-8　理查德·西尔伯特为《赤色分子》绘制的场景素描　14

图 2-9　理查德·西尔伯特为《天涯何处无芳草》绘制的场景素描　15

图 2-10　卡米尔·阿博特为《闪电舞》绘制的效果图　17

图 2-11　门特·许布纳为《哈林夜总会》绘制的效果图　18

图 2-12~2-16　门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板　20~22

示图 2.1　一典型概念图　15

示图 2.2　蓝图中的三个视点　16

第三章　故事板

图 3-1&3-2　保罗·鲍尔为《歌手正传》绘制的故事板　26、27

图 3-3　《公民凯恩》中撒切尔纪念图书馆场景的故事板　30

图 3-4　从《公民凯恩》中被删除的罗马段落　31

图 3-5　《公民凯恩》中凯恩邂逅苏珊·亚历山大段落的故事板　32

图 3-6&3-7　《公民凯恩》中埃尔兰乔酒店升降镜头的故事板　33、34

图 3-8　哈罗德·米切尔森为《群鸟》绘制的故事板　36、37

图 3-9　希区柯克的笔记和为《救生艇》绘制的故事板　38

图 3-10　诺埃尔·西克尔斯的漫画《尖酸史密斯》　52

图 3-11　舍曼·拉比为《比弗利山警探Ⅱ》里的一景绘制的素描简图　53

图 3-12　舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板　54~62

图 3-13　弗雷德·拉奇绘制的故事板　63~64

图 3-14　哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板　65~69

图 3-15　大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板　71~78

示图 3.1　指示摇镜或移镜头的故事板　40

示图 3.2　指示摇镜的故事板　40
示图 3.3　指示垂直摇镜的故事板　41
示图 3.4　用景框中的景框表示景别变更的故事板　42
示图 3.5　另一种典型的表示景别变更的故事板　42
示图 3.6　用景框中的景框模拟物体或空间运动的故事板　42
示图 3.7　动画师使用画格间的空间来表现镜头间的转换　43
示图 3.8a、b&c 表现一个连续的升降镜头的故事板　44~46
示图 3.9　以框中文字进行说明是最简单的故事板类型　47
示图 3.10　两种概略图，空中鸟瞰平面图与立面图　47
示图 3.11　没有透视感的简笔人物图　48
示图 3.12　加入箭头以表示透视感的简笔人物图　48
示图 3.13　指示摄影机角度和镜头运动的箭头　49
示图 3.14　可以运用于故事板中的各种箭头的图案　49
示图 3.15　用景框指示摄影机的运动　50
示图 3.16a&b　在简笔人物图上添加立方体来表现摄影机角度　50
示图 3.17　给简笔人物添加体积来传达构图信息　51

第四章　影像化：工具与技巧

图 4–1　3D 动画软件 Poser 的程序操作图　85
图 4–2　大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板　89~94

第五章　制作流程

图 5–1　大卫·伯恩为《真实的故事》绘制的故事板　97
示图 5.1&5.2　《阿波麦托克斯》拍摄示意图　105、106
示图 5.3　以文字叙述的《阿波麦托克斯》故事板　109
示图 5.4　经剧本分析过程后所得的《阿波麦托克斯》最后的故事板　110

第六章　镜头构图：空间关系

示图 6.1　人身的基本取景高度图　118
示图 6.2　三种银幕宽高比的特写镜头　119、120
示图 6.3　极端偏离画面中心的特写　122、123
示图 6.4　极端大特写　124
示图 6.5　景框的平衡　125
示图 6.6　动作轴线原则下的 180°工作区间　126
示图 6.7　灰色半圆区内摄影机 A、B、C 拍摄的镜头　127
示图 6.8　灰色半圆区内摄影机 A 与区外摄影机 F 拍摄的镜头　127
示图 6.9~6.12　三角机位系统　128、129
示图 6.13　根据新的视线建立新的动作轴线　130
示图 6.14　演员越过旧的轴线，建立新轴线　131

示图 6.15　建立新轴线后的另一种工作区间　131
示图 6.16　根据转轴镜头所处区间选择新的工作区间　132
示图 6.17　移动摄影机越过轴线　133
示图 6.18　动作轴线跟随运动的方向　134
示图 6.19　两种可能的动作轴线　135
示图 6.20　轴线上的跳轴　137

第七章　剪辑:时间关系

示图 7.1　镜头间问题与答案交叠的链　141
示图 7.2　动作的剪辑范围　148
示图 7.3　在人物仍停留在画面内时剪切　149
示图 7.4　利用出点镜头的空镜头入镜　149
示图 7.5　利用入点镜头的空镜头入镜　150

第八章　剪辑:时间关系

图 8-1~8-5　改变景别来交代场景　154~157
图 8-6~8-9　固定镜头的叙事范例　158~166

第九章　对话场景的调度

图 9-1~9-13　双人对话的场面调度范例　173~187
示图 9.1　演员的视线与演员正视观众　170
示图 9.2　对话场景的人物形态　171
示图 9.3　对话场景的人物位置　172

第十章　三人对话场景的调度

图 10-1~10-10　三人对话的场面调度范例　192~201
示图 10.1　三人对话场景的人物形态　190
示图 10.2　A 和 L 形态里的 I 形态　190
示图 10.3　A 形态的拍摄示意图　191

第十一章　四人以上对话场景的调度

图 11-1~11-3　四人以上对话场景的调度范例　206~208
图 11-4　单一机位的多人对话场景　209
图 11-5　多人对话场景的纵深调度　210
图 11-6&11-7　群众场景镜头的比较　212~214
示图 11.1　八人的对话场景　204
示图 11.2　八人中两个中心人物之间的动作轴线　204
示图 11.3　八人中三个中心人物之间的动作轴线　204
示图 11.4　八人中四个中心人物之间的动作轴线　205

第十二章　运动镜头的调度

示图 12.1&12.2　以演员的运动取代剪辑　216

示图 12.3&12.4　运动镜头的调度范例　217~220

示图 12.5　动作镜头和反应镜头　221

第十三章　画面的纵深

示图 13.1&13.2　在景深中的调度　224、225

示图 13.3　室内场景的拍摄示意图　226

示图 13.4　动作范围的三种基本使用法　227

示图 13.5　分像屈光度透镜在过肩镜头中的使用效果　230

第十四章　摄影机角度

图 14-1　动作段落中摄影角度的叙事范例　240~252

示图 14.1　线性透视　234

示图 14.2　运用透视画出的便利商店　235

示图 14.3　便利商店场景的故事板　236

示图 14.4&14.5　便利商店场景高角度视角　237、238

示图 14.6　便利商店场景低角度视角　238

第十五章　开放与封闭式构图

图 15-1~15-4　开放式构图范例　254~255

图 15-5&15-6　封闭式构图范例　256~257

示图 15.1~15.4　构图方法　257~259

第十六章　视点

图 16-1~16-3　视点设计范例　264~266

图 16-4~16-6　视点的叙事控制范例　267~269

示图 16.1　视点与认同程度　262

第十七章　摇镜

图 17-1&17-2　摇镜的叙事范例　279~281

示图 17.1　利用摇镜引导注意力　276

示图 17.2　交叉摇镜　277

示图 17.3　利用摇镜实现从后景到前景的深度转换　277

第十八章　升降镜头

示图 18.1　升降机的运动范围　284

示图 18.2　同时的垂直与水平方向的运动　285

示图 18.3　以升降机作为探索性的观察者　286

示图 18.4&18.5　来自升降镜头的视点　286、287



示图 18.6 &18.7　摄影机调度设计软件 FrameForge　289、290
示图 18.8 &18.9　Poser 软件的预视觉化　290、291

第十九章　推轨镜头

示图 19.1　与主体运动速度相同的推轨镜头　295
示图 19.2　与主体运动速度不同的推轨镜头　296
示图 19.3　摄影机推进或后拉的运动　297
示图 19.4　在镜头内变化摄影角度　298
示图 19.5　环绕主体的推轨镜头　299
示图 19.6~19.8　摄影机移入室内的路径　300、301
示图 19.9　从室外拍摄室内景　302
示图 19.10　透过窗户拍摄以结合室内与室外　302
示图 19.11　《美人计》中漫长的升降镜头　304

第二十章　推轨镜头的调度

图 20-1~20-3　主观推轨镜头　321、322
示图 20.1~20.10　推轨镜头的调度范例　308~314
示图 20.11　反向推轨　315
示图 20.12　重复推轨　315
示图 20.13　侧面跟拍　316
示图 20.14&20.15　环绕障碍物的推轨镜头　317
示图 20.16　允许障碍物留在人物与摄影机之间　317
示图 20.17　在镜头中改变主体　318
示图 20.18　连接多重故事元素的推轨镜头与调度　319~321

第二十一章　转场

示图 21.1　动作划变　326
示图 21.2　变形　327

第二十二章　画幅制式

图 22-1　画幅制式　335
图 22-2　IMAX、70 毫米和 35 毫米的银幕宽高比和负片面积的比较　336

第一部分

影像化工作的过程

第一章　影像化工作
第二章　美术设计
第三章　故事板
第四章　影像化：工具与技巧
第五章　制作流程


PDG

第一章 影像化工作

VISUALIZATION

如果你曾看过一位小男孩趴在草地上，眼睛望着视平线前方的玩具兵的情景，就等于是看见了一种创造的力量，也就是好莱坞电影的视觉基础。这个男孩正在用他与玩具等高的眼睛，像电影人一样框取玩具兵的动作，以便将前后左右士兵冲锋和撤退的情况尽收眼底。玩具兵在男孩眼中不再是袖珍模型，而是被放大如真实世界中的战士，它不是用来观看的，而是要我们去经历的。

在著名法国电影评论家巴赞的代表作《电影是什么?》一书中，曾使用**"现场感"**(presence)一词来形容电影观众的感觉，即观众有如存在于和银幕中事物同一且持续的空间与时间里。他把这种幻觉，视为文艺复兴期间西方绘画艺术中所发现的线性透视传统的实现，这种几何式描绘空间的方法，使得画家可以在二维空间的平面上，相当精确地创造三维空间的现实。摄影可以自动为我们取得上述效果，而且观众从中可获得与人类视像相同的光学质量。

但电影将幻象推向更深的地步，而且它传达看事物的经验，有如事件正在眼前发生一般，正如巴赞所说的：现场感——是一种连绘画和静态摄影都无法完全表达的情况。这是因为当我们观看绘画和摄影作品时，我们总是会注意到图画的表面，但当我们在看电影时，情况却完全不一样，与其说是我们看到了图画的表面，不如说我们是被包容在那被投射在银幕上，宛如三维空间的图像中。

1.1 剪辑风格

电影之所以和使用其他再现方法的20世纪初平面艺术有区别，就是因为它创造了几近完美的对深度的幻觉。格里菲斯(Griffith)、波特(Porter)和其他电影开创者们所使用的剪辑和摄影策略，就是建立在深度感这一观影经验的基本倾向上，它回避任何将注意力导向幻觉本身的技巧。其实这也符合来自19世纪戏剧、文学或杂志、书籍中插画与摄影等艺术遗产的传统。而许多电影的基本策略，就是我们称为**"具电影感的"**

(cinematic),或者传统里被称为"**剪辑风格**"(continuity style)的等等技巧,也都是在19世纪的流行艺术中被发展出来的。

今天,这风格的内容虽已经被扩展至**真实电影**(cinéma vérité)、实验电影和**先锋派电影**(avant-garde film)等传统中,但它们都相当忠于原本好莱坞电影说故事的策略,现在也已成为国际化的风格。本书所采用的观念就是从这个基本词汇而来,但电影人应知道,学习此技巧并不摒除实验。事实上,20世纪80年代的另外两种流行视觉形式——电视广告和**音乐录影带**(music video),已经从实验电影和先锋派电影中借用了许多技巧,并将它们介绍给一般大众。也许在未来,它会促使电影人更进一步地扩展剪辑风格的范畴。

一位学习了各种剪辑风格的构图和场面调度的电影人,我认为他自然会获得对构图、剪辑模式和三维空间设计等技术更深刻的认识。即使他拒绝使用任何本书所建议的技巧,他也会具备比较好的基础,去开发自己的风格。

1.2 影像化工作

事实上这是魔术师的词汇,要不然你如何形容,那将梦境转为现实,或将虚幻转为可见事物的技术?魔幻如其名,直到人类潜在运动,被发现可以被表现在作品中为止,**影像化**(visualization)只是另一个形容创作程序的名词而已。

我们的希望是,如果我们学会如何导引我们的创作能量,我们就都有能力,一次一个影像地,去决定我们的命运。运动心理学家是首先以这种方法使用影像化技术的人,他们要求运动员去想象自己完美地执行一次攻守动作,这相当于是一种视觉对话。如果我们有一特定的目标,那么这个积极的想法或许是有用的,但是,艺术家应如何运用影像化技术呢?他想象的目标是什么呢?

答案是,艺术家在开始工作时,很少在脑中已经持有一个特定的目标。因此,影像化的过程事实上是在搜寻一个目标,而非达到特定的目标。这和从脑海中看见画面,并将其重现在媒体中,是非常不一样的。然而,这却正是运动员要做的事,即将他已做过上千遍的练习,以想象的方式在脑中进行练习。对艺术家而言,照想象的内容来创作作品,似乎是十分有用的能力,但我不认为它和创作过程有很大的关系,并且也不见得是件有趣的事。

这或多或少带出了我个人的想法:严格上来说,影像化工作并不是个用脑筋的过程,而是我们在制造或处理若干不同心理过程时的实际调和行为,这个心理过程我们称之为想象力。若不是等到我们画画、写作或剪辑影片时,我们脑中的视像能粗略浮现的话,我们的创作能量是无法完全投注在影像化的过程里的。

我能提供的对影像化过程最简便的形容,就是撰写这一篇短短章节的经验。这是

第一章的第三稿，其中有部分是新的，并且是根据另两个被删除的章节中的某些意念而来的。但在我开始写作的一年多以前，我想象着这一章的内容和语言就在手边，而且那向作家低语的内在声音，正以完整语句在我耳边轻诉，极具魅惑力。

对我而言，影像化实际的工作是存在于每一篇手稿和每个修订稿里的。就我所了解，当我们在运用某项技艺而忘了自我时，想象力并不能引导手，而是被手引导。一旦每个发明进行至实质阶段时，就像镜子将想象的事物返照出来一样。突然间，我们过去未曾看过的事物变得很清楚，或者新的可能性冒出来了，并且产生新的素材要处理。这种通过技巧进行想象，以及将已被创造的事物显示出来的双重的经验，就是我所了解的影像化工作。

以上所言都是和电影人的技艺有关，因为影像化工作中最重要的两个层面是相当难以达成的，即实际的运用电影媒介，以及掌握机会在创造作品时检视和修饰，而这又是由于电影制作的复杂性所致。这个问题对于剧情片电影工作者而言是最严峻的，他们的作品是由公司或机构赞助的，并且必须在制片进度表（拍摄计划）的极大压力下工作。在这种情况下，实际操作的影像化工作就局限在电影剧本上，而很不幸地，剧本在影像上不是一种很精确的格式。

在实践过程中，影像化工作是**直觉式**（immediacy）和**反思性**（reflection）这两种活动互相作用的关系。在电影领域，直觉式创作指的是在一个独立的、不间断的镜头段落中设计镜头的内容以及这些内容的顺序。目标是在塑造素材时，逐一地评估它们，尝试各种意念的组合，并立即加以比较。

反思性，实际上只不过是在不同的电影脚本手稿间、不同的故事板版本间、或演员排练空档的某段歇息时间中进行的。反思性，是一种与直觉式创作紧密相随的恢复平衡的过程。影像化的含义必然包括以有形的媒介制作具备可操作性的图像，因此，有必要在摄影机拍摄前使你的意念形象化。

用构图紧密的图像为剧本画出分镜的人，可能对电影最后决定用来说故事的镜头内容，是完全无法预知的。但是，如果他在拍第一个镜头时，故事板的画框里仍然空空如也，又将会是何种结局呢？

现在电影人面临许多视觉方面的抉择，这些都是剧本中没有标注出的。空白的图框，也许起初是令人却步的，但将它填满并不意味着最后的决定，这只不过是影像化工作的开始。在影像化过程的每个阶段，时时都需要专注的投入，也需要一种乐趣感，尤其是在面对新的想法时。这些新的想法常常以片段的、幻觉式的影像出现，或者是必须仔细去察觉的不完整的思绪，而“发现”也是工作过程的阶段之一。

影像化工作是从对各种视觉可能性的察觉开始的。艺术家和摄影家通常都会同意，当他们技术精进时，他们的视觉记忆力也会进步。这种能记住过去的能力，是目前

进行影像化工作的辅助。在察觉各种视觉可能后，接着就是探索。制作第一排故事板时，就应发挥一种自由的精神。在影像化的工作里，没有所谓的错误可言，只有另一种选择，而探索最终引致发现。

思想工作的每个阶段，都是彼此相连的，只有当电影创作者创造出他可用的东西之后，思想的工作才算完成。在影像化工作里，知道何时停止揣摩一个意念，和为一个电影段落设计镜头，是同样重要的事。

影像化工作只是电影制作过程中的一个步骤而已。一部影片无法仅仅透过纸上的设计来完成，不管它是剧本或是故事板。当影片开始拍摄时，故事板或任何其他影像化工具会自然的改变。无论如何，影像化工作的目的并不是要排除拍摄现场的决定，或是要简化制作的过程(虽然它通常是有益处的)。影像化工作是在拍摄开始以前，发掘新的画面与叙事意念的方法。它可能只是场景中一个单独的有趣的画面，或者是替一个长的段落镜头设计动作，而不使用短切镜头。它也许能帮你找到场景中戏剧的焦点，或者帮你揭示出一句不好的对白。令人吃惊的是，故事板中的各幅图画，并不一定是影像化工作的主要益处。因为，如果一个场景的调度事前在纸上做了预览，并且接下去也做了改进，那么故事板就已经帮助了我们在最后的影片中找到视像的焦点。

对这种电影制作方法的强调促使我们创造出绝佳的电影段落。从剧本存在的一刻以及电影开拍以后，导演应极尽创造之能事，使每个电影画面与段落有意义。将这项任务放手交给别人，并非合作的意义之所在。当导演致力于为电影影像的设计设定高标准时，摄影师和剪辑师也会尽其所能的把工作做好。



第二章　美术设计

PRODUCTION DESIGN

不论在一部影片中主要负责影像化工作的是否为导演，视觉计划的开展和执行是由**美术设计师**(production designer)和他的属下负责。无论何时只要说故事者希望掌控画面的时间和布景，这个创作的班底就十分必要，即使电影素材只是简单的当代事件。电影中场面调度的概念，并非只是在拍摄现实时获得的，它原先是由于剧情的需要而发展出来的，另外也由于电影制作经济上的考虑，而这也是好莱坞片厂制度肇始以来，两个发展与变化的驱动力。

美工师之所以出现以及日后成为创意和管理方面的主要人员，是开始于默片时代，而当时电影仍深受剧场的影响。美工师在过去最典型的身份，就是场景设计师，而早期的布景，仅止于背景幕布的绘制和一些家具的组合。从舞台背景片进步为搭建的布景是不可避免的，随着格里菲斯不断改进镜头的多重视点，这种趋势成为必然。但真正挑战格里菲斯和美国电影工业的是意大利电影，虽然它出现的时间甚短，但它使美国电影追随它的制作标准。

两部意大利电影——《暴君焚城记》(*Quo Vadis?*，1912) 和《卡比莉亚》(*Cabiria*，1914)，是当时最具野心、技术亦甚精良的影片。它们都使用完全搭建且精细无比的场景，加上人工的灯光效果以及少数的运动摄影。它们辉煌的成就，使得格里菲斯同期的作品相形见绌，同时也大大拓宽了他的视野，鼓舞他制作出如《贝斯利亚女王》(*Judith of Bethulia*，1913)、《一个国家的诞生》(*Birth of a Nation*，1915)，以及《党同伐异》(*Intolerance*，1916)等富有创新精神且成熟的影片。

20 世纪 10 年代中期，电影制作过程中急速复杂化的物质条件，包括搭建场景和更机动的摄影机，使得美工师和摄影师需要进行更密切的合作。美工师发现他们被期望提供的图像幻觉，是取决于摄影机的。他们学会使用部分舞台背景来探索摄影机有限的视阈(视野)，并用遮幅拍摄(挡摄)和模型来取代景片。基于需要，美工师也得参与要求运用“新的摄影技巧”的摄影决定，因此使美术设计从舞台向电影过渡。

由于剧情长片在电影中成为主要的形式，对任何公司而言，生存意味着快速和有

效率的制作影片,化整为零、分段拍摄成为普遍的模式。技术人员可能在新建的环球影城、殷士维尔(Inceville)、卡尔弗(Culver)等地的片厂,同时为好几部电影制作道具、布景或服装。跟随19世纪大量生产原则而来的是,工作变得更专业化,制作中每一个层面都成立专门的部门,包括编剧、布景、道具、服装、摄影和剪辑。

到1915年为止,为一部电影制作的布景、道具和服装会被存放起来留给下一部影片使用,电影制片厂中的各部门,需要更强有效的组织和沟通。而且因为最复杂昂贵和劳力密集的领域,就是和布景相关的事物,所以美工师自然成为负责管理大部分制作过程之合理人选。美工师不像摄影师和导演,他掌握了一种语言,这种语言的表达形式是蓝图、概念图和其他部门的技术人员可以了解的模型。同时,格里菲斯和其他精英导演作品中所提示的种种画面处理的可能性,也提高了电影工业中视觉元素的重要性。不断搜寻新人才的电影制片厂,开始招募杂志插画人员和建筑绘图人员进入电影界,为这个羽翼渐丰的美术部门注入新的意念,并协助处理这个观众期待且野心越来越大的电影制作行业。也正是因为美术部门能够主导一部电影制作的计划,使得好莱坞变成了一个成功的梦工厂,在整个默片时代中,生产出无数的剧情长片和短片。

电影美术部门下一个阶段的发展,发生于20世纪20年代德国电影兴起之时。一战期间,德国有几家小型的电影制作公司合并成乌发电影公司(Ufa–Universum Film Aktien Gesellschaft),它是一个具有庞大摄影棚和国家资金赞助的独立的制片厂。这种资助加上位于波茨坦·贝德斯堡(Potsdam–Badelsberg)的豪华制片厂,使得由德国表现主义和**室内剧电影**(Kammerspielfilm)推动的技巧和风格创新成为可能。这两种电影运动,一种表现奇幻题材,另一种表现写实的灰暗题材,两者皆属要依靠高度风格化的布景和摄影技巧来表现的阴暗心理题材。乌发电影公司以及它重要的导演、编剧和技术人员——包括卡尔·梅育(Karl Mayer)、卡尔·斯特勒斯(Karl Struss)、弗里茨·朗(Fritz Lang)、茂瑙(F. W. Murnau)、巴布斯特(Pabst)和杜邦(A. E. Dupont)等人,从各层面为20年代的电影设计建立了步调,在运动摄影、主观镜头和多角度的构图等各方面立下典范。

乌发电影公司在许多电影中,以其庞大复杂的布景融合了瓦格纳歌剧的舞台传统。这不只展现了美工师的才华,并且成就了一件事实,就是人工布景可以大大地增加电影的情感冲击力。并且事实也证明,即使是拥有大量外景的电影,也可以全部在可操控的摄影棚内拍摄完成,而当声音在20年代末期来临时,可操控的拍摄环境便成为美术设计中更为重要的因素。

好莱坞立即效法乌发电影公司的美学创新,首先是表现在合作制片上,然后是在逐渐采用完全于摄影棚内拍摄的过程中,引进欧洲最知名的导演和摄影师。在默片结束的时代,好莱坞的制片厂系统已充分建构完毕,此时美工师已成为美术部门的头子,他掌握了制片厂所生产的每部影片的场面调度。这导致有声片时期各大片厂形成

了旗帜鲜明的视觉风格，每种风格多半都来自负监督之责的美术设计师的口味。20世纪福克斯电影公司（The Twentieth Century Fox）的风格是由威廉·达林（William Darling）、理查德·戴（Richard Day）和莱尔·惠勒（Lyle Wheeler）等人所创；华纳兄弟公司（Warner Brothers）所呈现的是安东·格洛特（Anton Grot）喜爱的粗粝的现实主义风格；米高梅公司（MGM）所呈现的富丽堂皇的高调样貌是锡德里克·吉本斯（Cedric Gibbons）的风格；派拉蒙公司（Paramount）拥有的是汉斯·德赖尔（Hans Dreier）欧洲人世故精练的风格；而环球电影公司（Universal）则是由赫尔曼·罗斯（Herman Rosse）和查尔斯·霍尔（Charles D. Hall）所创造的忧郁晦暗的风格。另外，在雷电华电影公司（RKO）则是由范内斯特·波格拉斯（Van Nest Polglase）负责监督塑造的阿斯泰尔与罗杰斯（Astaire-Rogers）的音乐片以及《公民凯恩》（*Citizen Kane*）等片所具有的风格。

美工师的优势地位一直持续在整个存在声片时代，后来因它的职责逐渐扩大，而发展出一个新的头衔。在1939年，威廉·卡梅伦·孟席斯（William Cameron Menzies）以《乱世佳人》（*Gone With The Wind*）一片获得奥斯卡新创的奖项——最佳美术设计师奖，而就在十年以前，他曾经在第一届奥斯卡颁奖典礼上，获得最佳美工师奖。

虽然美术设计师的职责会因影片而存在些微的差异，但他的角色比美工师更为全面。除了为全片布景、道具和服装设计整体风格外，他也密切参与在分镜和各种电影设计的动态元素之中。孟席斯对《乱世佳人》一片的贡献，就是个很好的例子，因为他曾为此片绘制成千上万精致的分镜头草图，使该片每个镜头的构图、场景布置和剪辑点的细节，都能淋漓尽致地呈现出来。孟席斯将美术设计师提升至制作团队中核心的地位，他参与了导演、摄影师、剪辑师，以及有些时候也包括作家等人的工作，成为影片中镜头和段落的主要设计者之一。

2.1 场景设计图

今天，在过去片厂中处于核心地位的美术部门不复存在，每部新的影片都重组它自己的制作团队。然而，美术设计师总是喜欢和过去曾合作过的人合作，而且情况往往允许他可以组织自己的团队，使得他至少能与他的团队成员保持某种持续性的工作关系，这些成员包括了美工师、道具设计、草图绘制者、**场景画师**（production illustrator）和服装设计等关键人员。

每位美术部门中的成员所贡献的场景设计，大致可归纳为下列三种基本范畴：

概念与最后设计图：用来说明一部影片中的个别元素，包括布景、道具、服装、化妆和特效。这些个别的说明图，为的是替影片建立一种风格和视觉方向，它不见得需要描述电影中的镜头和段落的内容。

PDG

平面图、立面图和效果图(气氛图):这些都是具高度技术描述的图示,它们提供了精确的规格,为的是要依据它去制作或组装出设计图中所描述的较详细的内容。

分镜头草图与故事板(镜头草图,拍摄示意图):这些是一格格连续的画片,它显示了每个镜头的构图,以及它们在每个电影段落中的次序。

2.2 概念与最后设计图

许多场景设计图,仅仅只是快速素描、略图或草样,可是,对电影早期制作阶段而言,这些草图在提供灵感上是很有必要的。为了达成表达上的正式和沟通上的准确,它们最终会发展为完善的设计图,其中细节尽现,有些面积大到30×40英寸。它们的目的在于点出场景、地点、服装或化妆的气氛和感觉,因此颜色、灯光和风格等元素,会比在技术上对外观进行描述更为重要。因为此故,能发挥戏剧性的表现是最理想的情况,而完成的概念图都是以传统绘图工具来绘制,像是水粉颜料、广告颜料、油画、水彩、彩色墨、丙烯画或混合媒介等材料。完全画好的设计图,通常都是提供给一部影片中每个基本的地点和主要场景来使用。

以《星球大战》(*Star Wars*)为例,场景画师拉尔夫·麦奎尔(Ralph McQuarrie)最初画了八个主要场景的细节图,为全片建立了影像的基调,也帮助它被顺利地推销给制片厂。在麦奎尔原作之后,虽有上百张的图被其他的画师画出来,但那些图都是忠于原始概念的。

另一个关于概念图的例子是由乔·穆索(Joe Musso)绘制的图(见图2-1),他是

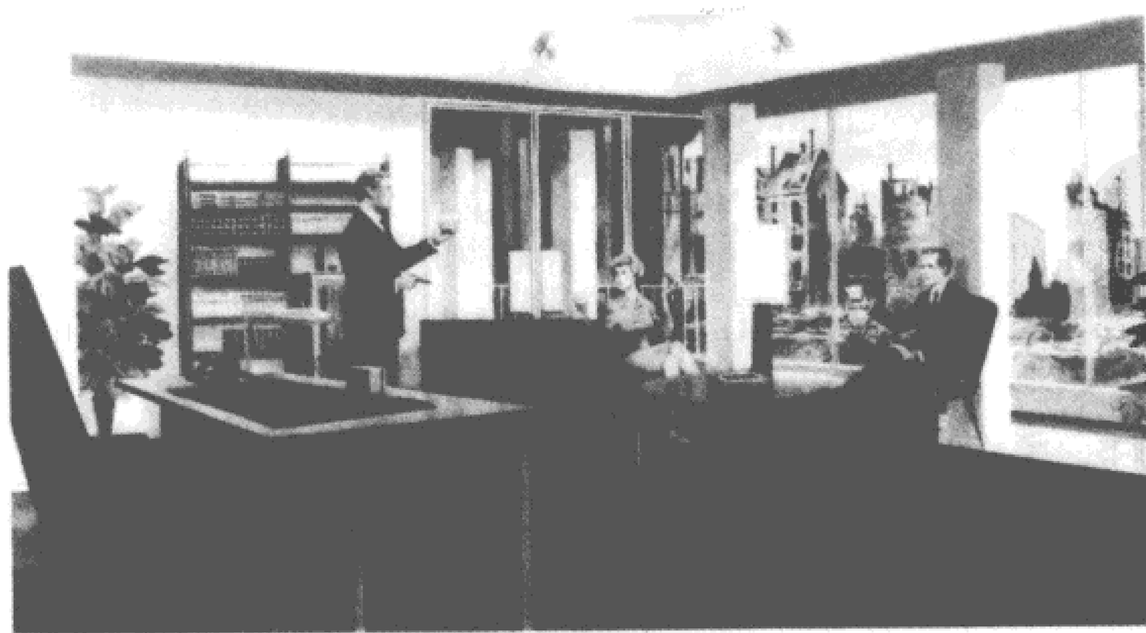


图2-1 乔·穆索为《冲破铁幕》绘制的概念图

现任绘景画家协会（Matte Painters）和场景画师公会（Production Illustrators Union）的会长。这幅设计图被使用在希区柯克的《冲破铁幕》（*Torn Curtain*）一片中，它表现了在一间民主德国柏林保安队长的办公室里，队长和一位美籍科学家（保罗·纽曼[Paul Newman]饰）以及他的女朋友（朱莉·安德鲁斯[Julie Andrews]饰）谈话的情形。窗外的景色是被炸坏的柏林废墟，希区柯克用它来和室内现代化的办公室作对比，作为一种历史背景的提示。而废墟的景观最后是由艾伯特·惠特洛克（Albert Whitlock）运用遮片绘画法添加上去的。

图 2-2、2-3 是两幅罕见的为《公民凯恩》绘制的概念图，第一幅是凯恩先生豪宅仙纳杜（Xanadu）的室内景，第二幅是外面戏水场所空荡的池子和凋敝的凉棚。

另外一个概念图的例子，就是图 2-4、2-5 这两幅由美术设计师斯图尔特·沃泽尔（Stuart Wurtzel）为《开罗紫玫瑰》（*The Purple Rose of Cairo*）绘制的美丽的场景素描。除了这个设计图之外，还有出现在电影故事中的场景剧照（图 2-6、2-7），两者皆在纽约郊区摄制。因为《开罗紫玫瑰》是戏中戏的故事，沃泽尔必须创造 20 世纪 30 年代中期的真实世界，并且同时创造一个令人信服的片厂布景，以呈现同一时期上流社会喜剧电影的面貌。

接在这些设计图之后的，是由理查德·西尔伯特（Richard Sylbert）绘制的两幅场景素描，他曾为《唐人街》（*China Town*）、《毕业生》（*The Graduate*）、《第二十二条军规》（*Catch 22*）以及《至尊神探》（*Dick Tracy*）等影片担任过美术设计师的职位，他为《赤色分子》（*Reds*）及《天涯何处无芳草》（*Splendor in the Grass*）绘制的素描（图 2-8、2-9），是相当好的并具展示性的素描图。

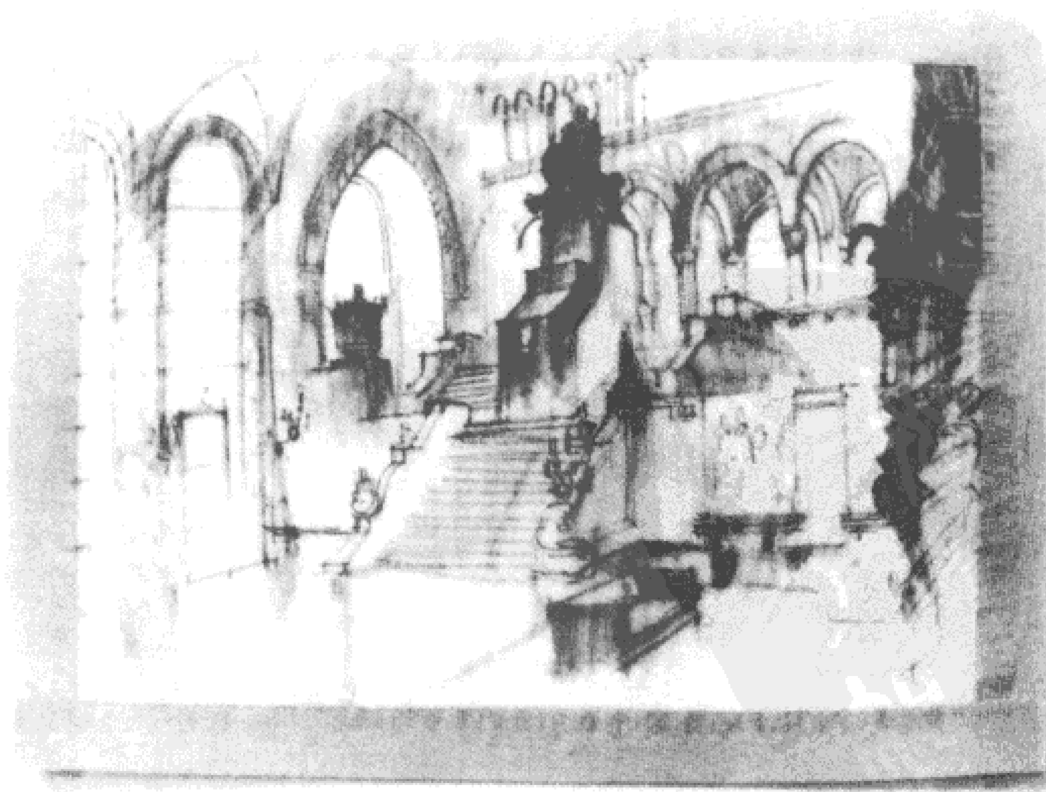


图 2-2　为《公民凯恩》绘制的设计草图



图 2-3 为《公民凯恩》绘制的设计草图



图 2-4 《开罗紫玫瑰》场景一：由美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描

PDG



图 2–5 《开罗紫玫瑰》场景一：根据美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描所呈现出来的场景

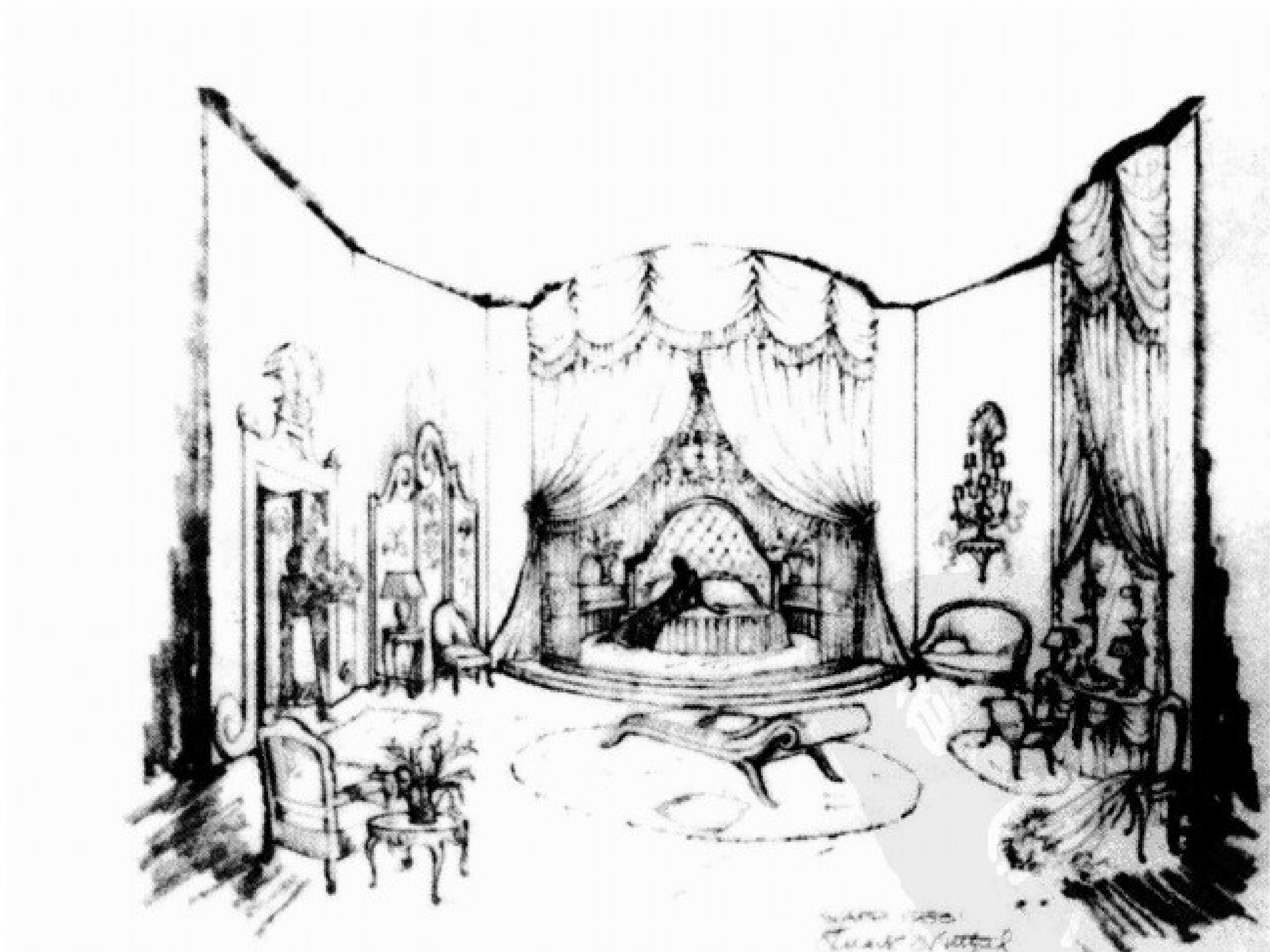


图 2–6 《开罗紫玫瑰》场景二：由美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描



图 2–7 《开罗紫玫瑰》场景二：根据美术设计师斯图尔特·沃泽尔绘制的场景素描所呈现出来的场景



图 2–8 理查德·西尔伯特为《赤色分子》绘制的场景素描

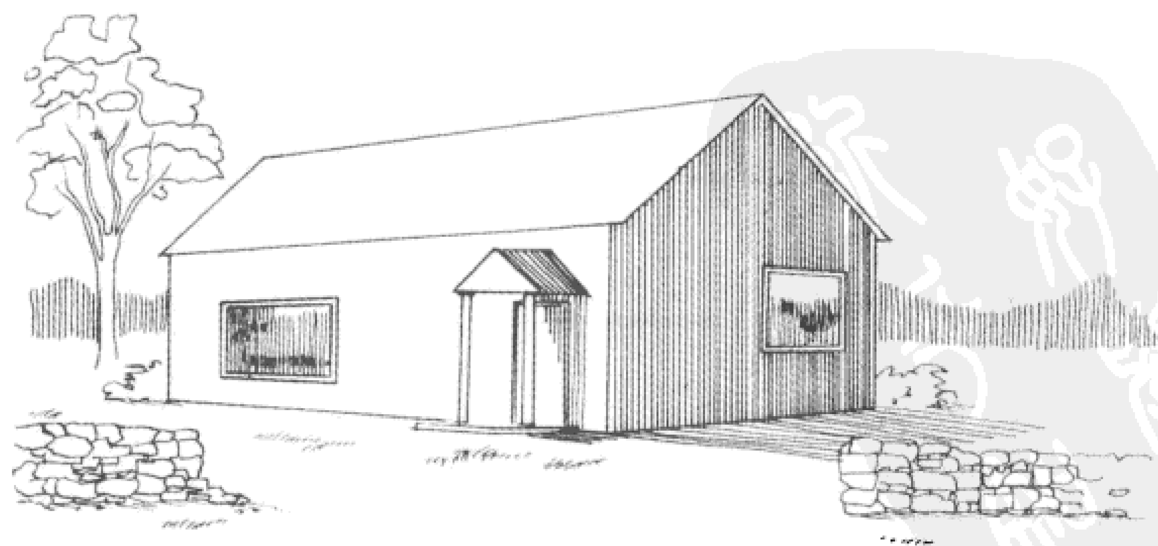


图 2–9 理查德·西尔伯特为《天涯何处无芳草》绘制的场景素描

2.3 建筑图

当布景、服装和道具的描绘概念在最后的设计图中被接受之后，技术设计的工作才正式开始。这意味着要决定建筑实际所需的物资以及核定工程的方案，并以精确的三维空间的线图来展示。这种图的绘制是由美工师和美术设计师手下的草图画家来完成的，而就布景设计而言，这种设计必须符合建筑法规和既定的建筑标准。

美术设计里共有四种基本建筑图，分别是**平面图**(plan)、**立面图**(elevation)、**剖面**



示图 2.1 一典型概念图

图(**截面图**)(section)和**效果图**(projection)。前三种图全是互相关联的视野,它们被一起绘制来提供给建筑人员使用,以提供关于一个对象、建筑或布景的结构所需要知道的全部信息。

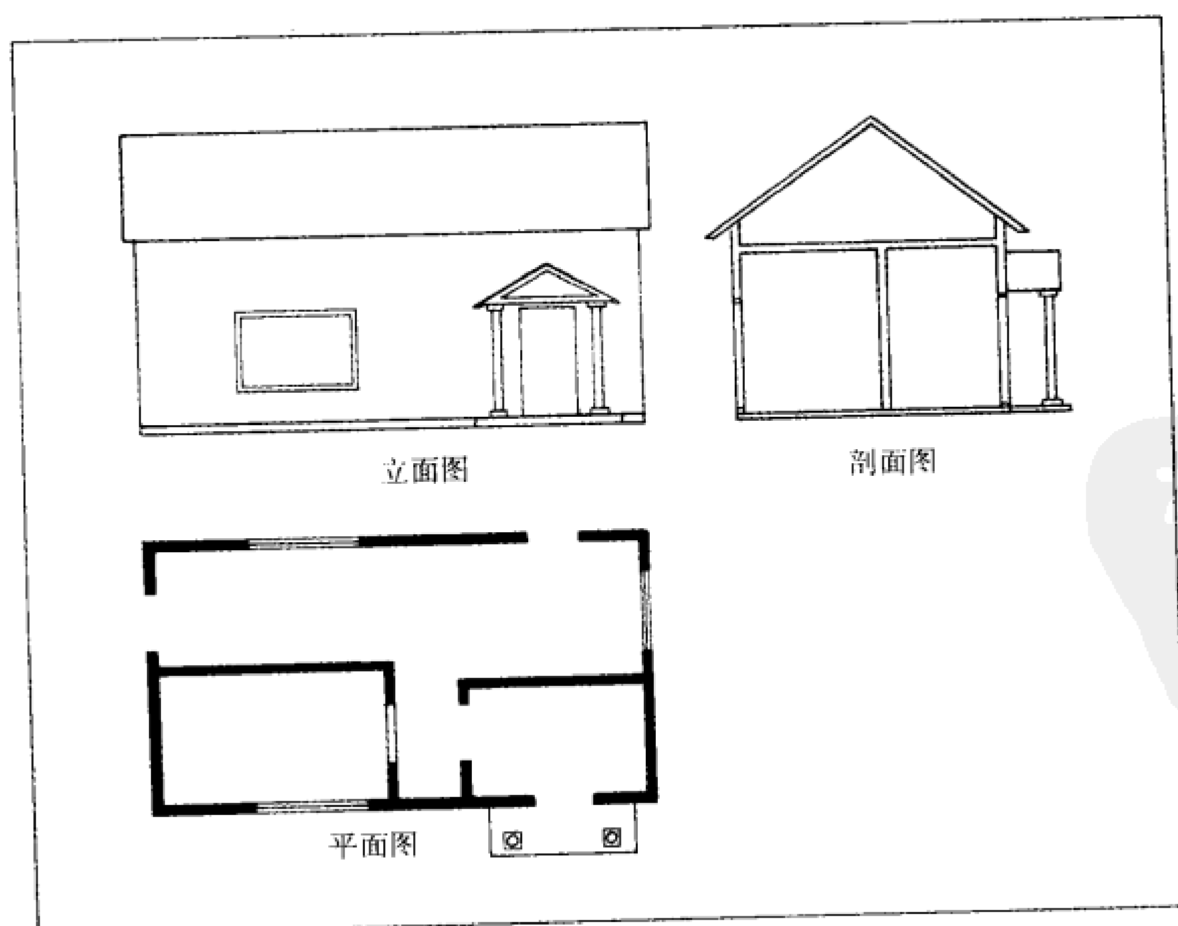
2.4 平面图、剖面图、立面图

平面图:是一个对象的上方的视点,观看对象的横剖面,诚如用一把刀子,把一栋建筑物拦腰切一半,然后把上半部除去。一个建筑的平面图是地板平面图、天花板平面图、屋顶平面图还是地面平面图(指房屋建筑场所),取决于那一刀切的所在之处。在电影或剧场中,大部分的工作是地板平面图,因为很少需要使用到一整栋的建筑。平面图都是以精准的比例和向度绘制的。

剖面图:通常指一个对象或建筑的侧面的视点,有如它的一端被切掉而显现出的断面一般,平面图也可被视为一种剖面图。

立面图:是一个对象的正面以及侧面的视点,它被以相同比例绘制在平面图的一旁。

示图2.2 是一典型房屋概念图(如示图 2.1 所示)的平面图、剖面图和立面图的版面编排。它不像概念图一样,图画的线条都向后方水平线处收聚,表现出透视感,平面图、剖面图与立面图都以直角效果图来表现,意即对象表面线条是平行的就以平行线来表现。



示图 2.2 蓝图中的三个视点

PDG

2.5 效果图

我们可用场景的平面图和立面图作为透视图的基础，以展示完成的场景在不同镜头和摄影机位置组合下所呈现的样子，这类的绘图称为**摄影角度效果图**(camera angle projection)。

以下就是对它便利处的说明：电影中有一场戏需要机库内的一架飞机着火，首先我们在一个真的飞机库内找到了适合的地点，然后我们再制造一面可以焚烧的假墙，那面新墙把拍摄空间分成了两半。导演希望能拍到整架飞机，但现在可能面临困难，因为假墙占去了极大的空间。我们也许可以使用大广角的镜头来摄取整架飞机，但不幸的是又会造成画面的扭曲。

假如美术设计师能使用摄影角度效果图，导演就能在搭建场景以前，在纸上预见所有的问题。同时，场景设计师也许能预先知道，他只需搭半面墙就够了，因为那是摄影机在机库内的任何位置上，所能摄取到的范围。除了预览布景和室内场景之外，摄影角度效果图对于一些特效镜头，如玻璃绘景、遮幅拍摄、小模型或仿真透视布景的拍摄等，是特别有用的。

哈罗德·米切尔森(Harold Michelson)曾告诉我，当他于20世纪40年代末期开始在美术部门工作时，摄影角度效果图是被当做常规般使用的，而且美术部门中的每个画师都对它了如指掌。每一个搭建的布景都有它专门的效果图，以避免“过度搭景”的情形，并以考虑到镜头拍摄范围的原则，来修饰场景设计的比例。今天刚好与过去相反，许多年轻的场景画师对此绝佳的工具都不甚熟悉。

图2-10和图2-11是两幅根据美术设计师提供的平面图和立面图绘制的效果图，第一幅是卡米尔·阿博特(Camille Abbott)为《闪电舞》(*Flash Dance*)中的阁楼景绘



图2-10 卡米尔·阿博特为《闪电舞》绘制的效果图



图 2–11 门特·许布纳为《哈林夜总会》绘制的效果图

制的效果图。阿博特是一位多才多艺且经验丰富的场景画师，她特别擅长于效果图的制作，在复杂的场景效果的领域中，她常被视为这方面的咨询专家。

《闪电舞》绘图的画面比例是宽于 1.85 : 1 的，因为事前预测会有左右摇镜的存在。美术设计师、导演和摄影师利用阿博特的效果图，就能精确的把握摄影机里呈现的场景将会是什么样子。每更换一次镜头或摄影机位置，就需要画一张新的效果图。

第二幅效果图是由门特·许布纳（Mentor Huebner）为《哈林夜总会》(*Harlem Nights*)绘制的。除了作为只存在于纸上的场景效果图外，它也是完整表现场景灯光、舞台、服装和角色的概念图。导演从某个特定的角度，不仅对它的场景样貌有非常精确的概念，并且可以从许多图中细节的视觉建议里获得帮助。原始图的规格是 18×24 英寸，以炭笔绘制，这是许布纳典型的制图术，他已经是这项领域中的首席艺术家。的确，他高度修饰的概念图和故事板，为他赢得了首席场景画师或首席视觉设计艺术家等特别头衔。

当一幅完全修饰好的效果图完成时，如《哈林夜总会》的图例，对于美术部门和导演而言，可说是最有力量的工具之一（如果你有兴趣学习由平面图和立面图或照片来制作效果图的话，附录中对哈罗德·米切尔森的方法有完整的说明）。

2.6 模型

缩小比例的模型，也是借用自建筑领域的视觉工具。不像故事板或概念图，模型是用来使摄影机记录的三维空间的物体得以影像化的，而非处理观众所看见的银幕上的二维空间。它不仅在决定摄影棚和摄影机机位的事上，是绝佳的视觉工具，同时也可帮助规划摄影机以外的事物。能显现场景周围环境或摄影机前定位的模型，可以在拍摄现场人员众多的情况之下，帮助制片经理在四周调度工作人员、演员和器材。

模型有各种不同的材质，如硬纸板、泡棉、木材和黏土等，是最为普遍的材料，玩具兵、汽车和火车模型的配件，配上不同比例的现成的建筑物和树木，可说是绝佳的资源。

2.7 分镜头草图和故事板

分镜头草图(continuity sketches)的使用(如他们在实况转播的节目中所称呼的一样)可能始于华特·迪斯尼的第一部卡通片，韦布·史密斯(Webb Smith)是迪斯尼20世纪30年代早期发明故事板的动画师。但这是针对这个术语特定的用法而言的，分镜头草图(一页6幅图)早在1927年就被使用了，它显示了迪斯尼卡通节目《幸运之兔——奥斯华》(*Oswald the Lucky Rabit*)系列中的重要动作以及切点。在接下来的日子里，为《汽船威利》(*Steamboat Willie*)制作的主画幅，和一旁有写好动作描述的分镜头脚本，也成了迪斯尼的惯例。史密斯在几年后的贡献是成千上万的分镜头草图，它们全被钉在一面墙板上，如此故事板就可提供动画师一个故事全貌，这对看重故事的迪斯尼公司是尤其重要的事。

虽然美术部门画出了场景设计和个别的概念图来指出摄影机的角度，这时候，在电影工业的其他地方，为**真人电影**(live-action film)制作故事板仍是未被接受的规范。但是到了1932年，迪斯尼已成为当时国际知名且相当卓越的动画公司，在好莱坞设计真人电影的美工师们一定已经注意到迪斯尼片厂的一些发明了，当然包括了故事板。即使没有迪斯尼的影响，故事板最近的血亲——漫画书，已经扎根于30年代绝大多数的美国人之中。而电影可以用单一的画板加以影像化的观念，可能就成了不可避免的发展结果。

美工师和美术设计师吉恩·艾伦(Gene Allen)，是1953年第一位故事板和绘景画家公会(Storyboard and Matte Painters Union)的主席，现任美工师公会的主席，他于1937年在华纳兄弟公司的美术部门中开始他的工作生涯。艾伦告诉我，剪辑图板在30年代中期已经是一种绘制场景的惯用手法。而且，当时至少有八位全职的分镜头草图画家，在美术部门的头子安东·格洛特的监督之下工作。在片厂制度下，电影的设计是完全由美术部门负责的，美工师在许多美术家同事的协助下，设计出布景、服装以

及电影的故事板。唯有当电影在纸上被设计出来，同时许多场景也都已搭建起来以后，导演和摄影师才加入电影工作的行列。这种程序是非常有效率的，如果说它大多数时候能解决一般电影的问题，那么它同时也让明星与导演们在一年内能拍三部电影。约翰·休斯顿(John Huston)在片厂制度的高峰时期执导时，便深知预先计划的价值。几年以后，休斯顿说："我把整部《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)的故事板都画出来了，因为我不愿在同事面前丢脸，我要给人一种我知道我在做什么的印象。"

当片厂制度和它的组织方法消失之后，故事板仍超出我们想象的被广泛使用。"电影是由导演在现场拍摄时创造的"——这项神话经常是肇始于导演，然后由批评家、影评人、电影史学家和发行公司的公关部门使之不朽。事实上，导演也许是一部影片主要的创作者，但是，"电影是导演在现场创造的"，这种说法绝大部分是不真实的。只有在实验电影和独立制片的情况里，我们才能找到完全自足的角色——集编剧、导演、摄影师、剪辑师于一身，但即便是这些人的工作方法，也可能包括了在拍摄前做大量的计划和小心翼翼的准备工作。

就以上几种场景设计图而言，故事板是导演将他的想法形象化时最有用的工具，而且也是与他的职责最直接相关的工具。在下一章里，我们将来看看一些个别的故事板画家的作品，以及他们在设计一部影片的**镜流**(shot flow，即故事板之意)时所运用的各种风格与手段。

下面我们看到的例子是电影《锁不住的惊情》(*Her Alibi*)的故事板（图 2-12、

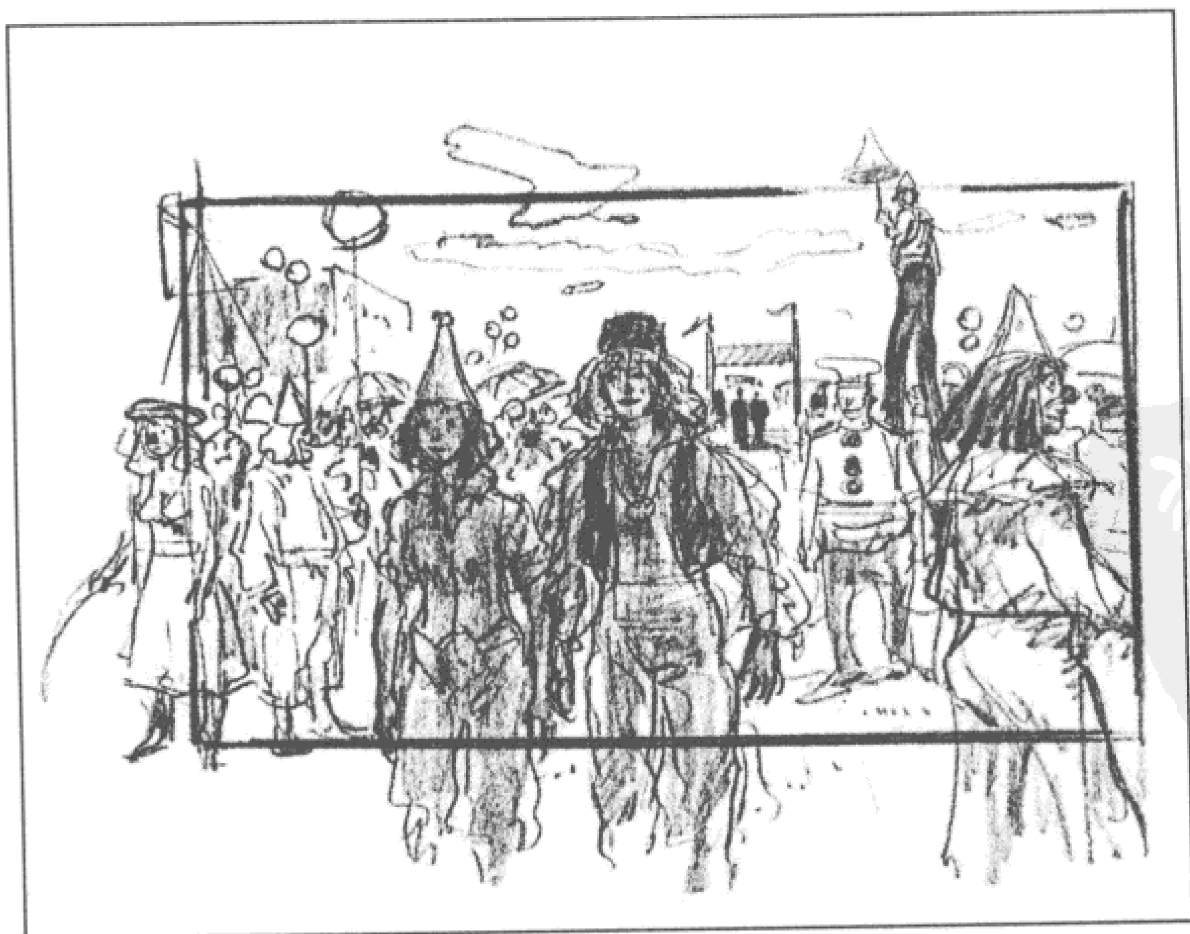


图 2-12 门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板(向后拉轨，跟拍妮娜和她妹妹)

2-13、2-14、2-15、2-16），许布纳画出整个动作的场面，并为摄影师框出可拍摄的景框。并非所有的故事板画家都使用这种方法，但这种方法对于表达摇镜和摄影机运动特别有用。

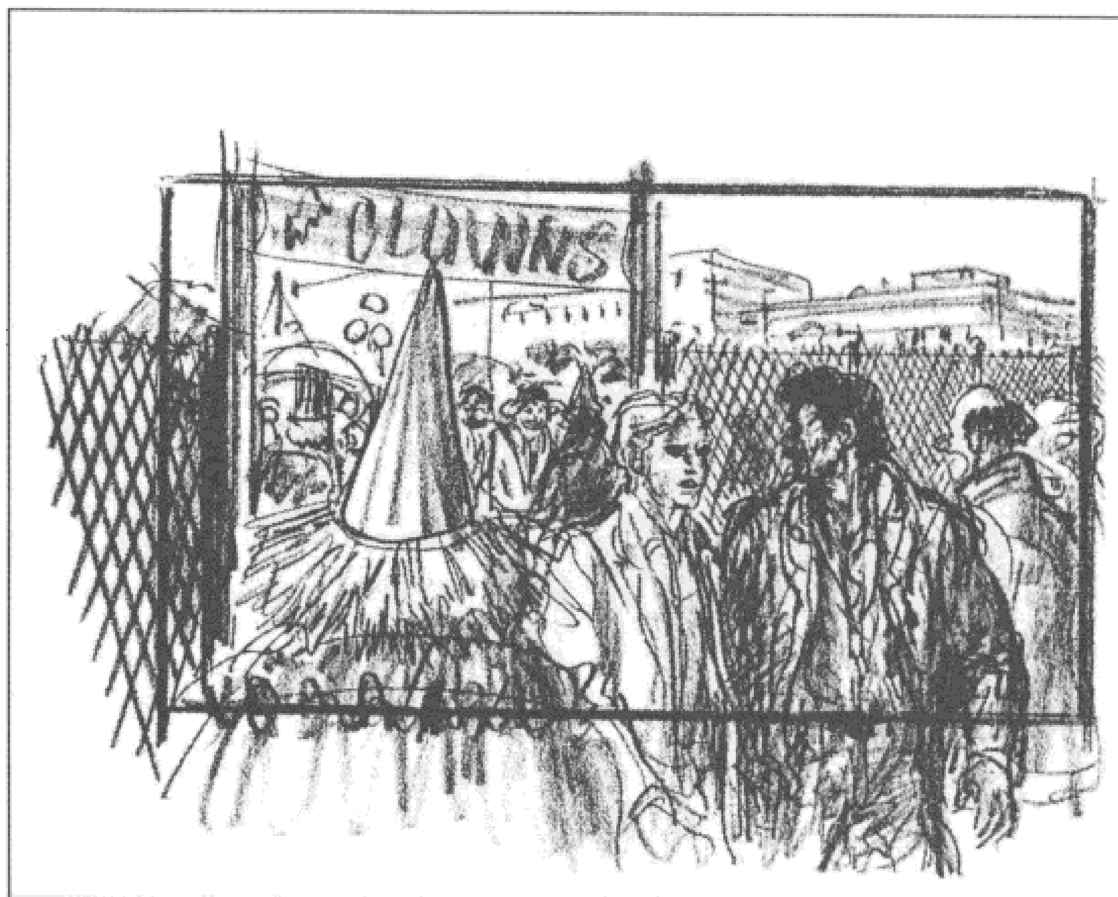


图 2-13 门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板（山姆说服菲尔离开）

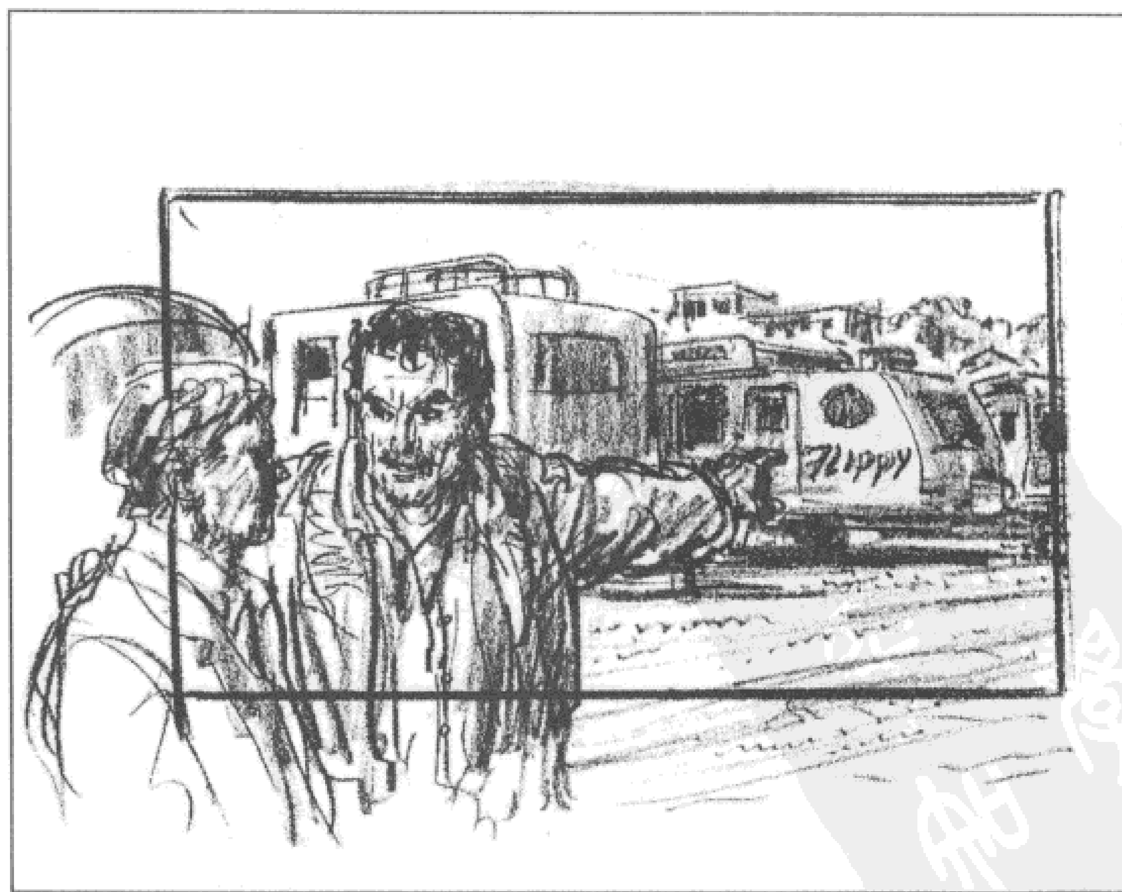


图 2-14 门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板（菲尔告诉山姆关于菲立比的事——他会帮助他们）

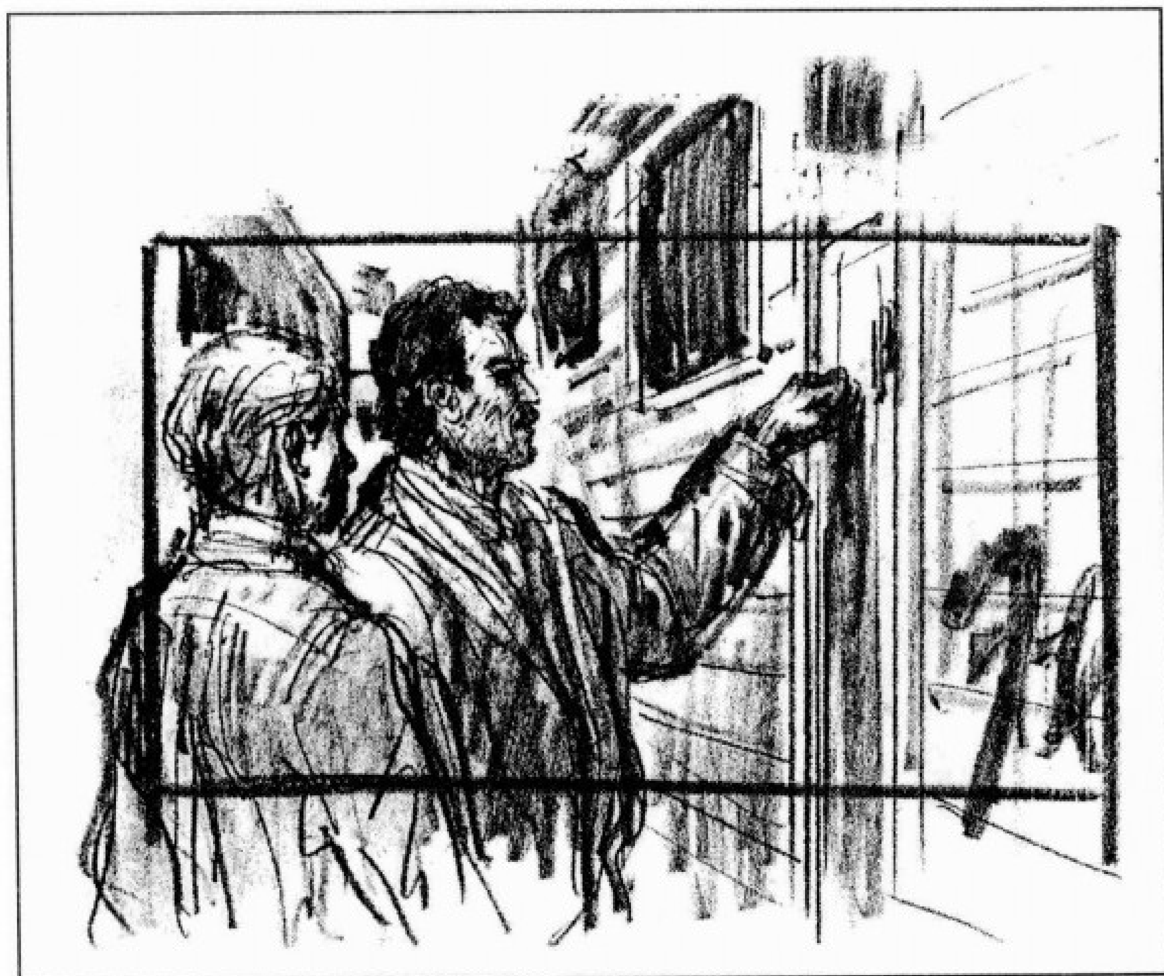


图 2–15 门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板（菲尔充满自信地敲门，屋内传来闷吼的声音，他们进入屋子）



图 2–16 门特·许布纳为《锁不住的惊情》绘制的故事板（菲立比牵扯在内）

第三章　故事板

STORYBOARDS

莫里斯·朱伯兰诺(Maurice Zuberano)在此行业中,是最受敬重的一位场景画师和美工师,他曾称故事板为"电影的日记"。如果是这样,故事板就是记录未来事件的日记。他所表达的意念是,故事板是一种很个人的影像化过程的记录,其中一个理由是,极少有创作过程被完整地保留下来。通常来说,它反而证明了一点,就是一部影片的风貌是由他人而非导演创造的。对一位影像感不强的导演而言,故事板画家就成了镜流的设计者,他的设计对于影片结构、调度、镜头构图和段落组织都是很重要的。

当然也有许多导演,正如美术设计部门的人员一样,非常精练于视觉的表现,并且在说故事的能力上可能更胜一筹。希区柯克(Hitchcock)也许是最擅长故事板的导演,他使用细致的图卡来修饰他的视像和控制拍摄流程,以保证他的原始意念可以完整地被转化成影片。

对美工师出身的希区柯克而言,这也是一种借以确认他就是影片创作人的途径。他喜欢说,他的电影在还没拍之前就已经完成了,在摄影师和剪辑师尚未摸到任何一截胶片之前就已完成了。我们能够从他在现场很少看取景器的事实得到证明,因为现场所拍的仅仅是故事板中的等同物,而故事板则老早就已完成。

希区柯克影响了整个20世纪60年代的电影人,他们对(漫画中的)连环画深具感情,正如他们对爵士和蓝调音乐的感情一样,连环画因而开始被认作是当时美国的一种艺术形式。在那一代人中最有名的电影人史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg),通常被认为是娱乐导演中的首席影像大师,他已出版了与乔治·卢卡斯(George Lucas)合作的场景设计的美术作品,使得人们对故事板和场景设计图的使用投注了更多的目光。若是没有了故事板,史蒂文·斯皮尔伯格那复杂的场面调度和活跃动人的效果,将无法雕琢得如此细致,而那种光鲜亮丽的效果正是他作品的商标,也是年轻电影人追求的目标。

今天要除去人们对制作故事板的兴趣是容易的,可以证明今天好莱坞的电影人离开了漫画书,对于剧情电影的制作所知甚少,而且他们对故事板和动作要比对意念

更感舒适。但事实是，许多电影都有故事板的制作，不论它们的题材为何，而没有大量动作的电影甚至比有活跃素材的电影更受惠于故事板。让－吕克·戈达尔（Jean-Luc Godard）究其一生致力于摒弃与颠覆连环漫画家和经典好莱坞电影共有的故事板设计，即使是他，有时也要使用故事板来连接镜头。故事板仅仅是一个工具，它只反映电影作者想表达的东西，并不反映任何风格与内容。

故事板有两个目的：第一，它让电影创作者得以预先将他的意念显现出来，并且可以像作家一样地，通过连续的修稿来发展意念；第二，它可作为与整体制作组成员沟通意念的最佳语言。无可否认，故事板的沟通价值会因制作的复杂度而增加，但故事板并不局限于动作场面和高成本的制作，即使是小规模的、戏剧性的电影也能受益于故事板，它能帮助导演控制气氛与精练对白。

3.1 故事板制作中导演的职责

每部影片都是一次人才与个性的独特融合，而决定该影片样貌的责任，多是不同程度地分摊在美术设计师、导演、摄影师和剪辑师身上。最近几年的趋势是，导演直接与草图画家一同工作，卸下了一部分美术设计为剪辑所负的职责。但重要的是，就算在片厂制度的约束之下，一位具高度影像化能力的导演，总是能掌控电影的影像。今天已没有一个片厂会显现出特有的风格，这点也更是普遍的事实了。

具有一些平面艺术训练或热衷于绘画的导演——如希区柯克和莱德利·斯科特（Ridley Scott），他们也许会提供自己粗略的故事板，给正规的故事板画家去修饰。舍曼·拉比（Sherman Labby）是一位供不应求的热门场景画师，他曾与莱德利·斯科特一同拍摄《银翼杀手》（*Blader Runner*）。他提起斯科特曾交给他许多具发展力的故事板，并充满感情地将之称为“莱德利图”（Ridleygrams）。兼美术家角色的导演也包括爱森斯坦（Eisenstein）、费里尼（Fellini）和黑泽明（Kurosawa）等人，他们都有自己的故事板，或者能给他们的影片提供详尽的概念图。即使像史蒂文·斯皮尔伯格和乔治·米勒（George Miller）等不具特殊绘画技能的导演，偶尔也会以简笔画的方式来说明一个特殊的构图或场面调度。就算是导演心中已有明确的计划，他仍然会鼓励故事板画家提供想法。

保罗·鲍尔（Paul Power）是较新一代的场景画师，他具备漫画和电影方面的经验。他喜欢花长时间与导演一起脑力激荡，设计出每一场的画面。有时候这还包括和导演一起将剧本对白一页一页地从头到尾念一遍，以及把场景演练一遍，只有到导演停下画草稿概念图时才停下来。之后，这些草图会被修饰成更细致的图以供讨论。导演对一部影片场面调度与戏剧观念的涉入，令鲍尔将他在画板上所作的故事板形容为“与铅笔共舞”。 鲍尔把场景画师的职责，界定为帮助导演找到表达他意象的方法。事实

上，导演的重要性与所有和我谈过话的场景画师是密不可分的。换句话说，恰恰是设计故事板的技术帮助画师能够更有弹性，因为他们习惯于不断修改对影片段落的设计，场景画师知道任何问题都会有许多的解决方案，合作的挑战就是要诠释导演对剧本的观点。

3.2　时间表

场景画师可能为一部影片工作两周，或者可能超过一年，这是根据影片的复杂程度以及导演的需要而定。虽然我们很难定出一个平均的工作时间，但与研拟动作段落所需的时间对照，一般而言，一部影片完整的故事板制作需要至少三到四个月的时间。有复杂的布景和效果的大制作也许需要好几位草图画家来完成，而且有时候，美术设计师本人也参与分镜头草图的绘制。即使有好几位画家一起工作，一部复杂的影片也许需要一年的时间来绘制故事板。然而，必须一提的是，在这段较长的时间中，我们无法得知绘制所费时间的长短，就如在故事板工作开始进行以前，无法预估需要等待多久，才能完成每个影片元素（场地和布景）的设计一样。

3.3　故事板画家所需的技巧

一位场景画师必须了解场面调度、剪辑和构图，而且完全熟悉摄影中镜头的运作。他应是一位熟练的绘图人员，善于表达各样人物的姿态，而不需要借助于模特或照片。他也需要能在时间的压力下快速地工作，并且能掌握不同历史阶段和异国场景的风貌和感觉，这并不代表不使用研究材料。一位草图画家不一定知道历代的服饰或潜水艇的内部样貌，或知道尼泊尔的地平线是什么样，但一个好的视觉记忆力是无价之宝，因为为数量巨大的草图寻找参考资料的时间极为有限。

3.4　参考与研究

在设计工作的后期，草图画家会采用导演、美术设计师和摄影师所选用的实景相片，或者他会亲自勘察实景拍摄自己所需的参考照片。以电影《歌手正传》（*La Bamba*）为例，这是一部关于摇滚音乐家里奇·瓦伦兹（Ritchie Vallens）的传记片，故事板画家保罗·鲍尔将自己沉浸于墨西哥文化中，他亲自探访了瓦伦兹生活的地方，也拜访他的家人。鲍尔在开拍以前就致力于故事板的绘制有好几个月之久，开拍之后也与制作团队待在一起，在影片拍摄过程中随时修正故事板的内容。请参考图 3-1、3-2，那是保罗·鲍尔为《歌手正传》所画的开场示意图。

对一部低成本的影片而言，鲍尔在《歌手正传》中的经历令人称羡。一般来说，在







图 3–1 保罗·鲍尔为《歌手正传》绘制的故事板

PDG



图 3–2 保罗·鲍尔为《歌手正传》绘制的故事板

PDG

今天的电影制作环境中，画家修饰故事板的时间会比过去更少。很反常的，这项卓越的工具，虽可以节省制片人大量的时间和金钱，却是删减预算时第一个被考虑的目标。有好几位场景画师已经告诉我，现在有一种普遍的趋势是，使用故事板的场景越来越少，而且也越来越粗略，尽管导演需要时间制作故事板，而且他也知道这种趋势是极端愚蠢的事。

在片厂制度的时代，当故事板画家属正规编制人员时，制作场景设计图的平均水平可能是较高的。虽然今天也有与过去最佳绘制者能力相当的设计者，但制作费用从**线下开销**（below-the-line）[1] 到**线上开销**（above-the-line expenses）[2] 的转移，已经开始对场景图设计造成非常不利的影响，而且最终也会影响到制作本身。

3.5 风格

自图 3-3 到 3-7 有 5 页的图片是《公民凯恩》的故事板。这里有很好的关于分镜头草图如何能够传达一个影像段落中视觉的流动和气氛的例子，而这也是 20 世纪三四十年代片厂生产的典型的作品类型。在其中一幅作品下方会有导演奥逊·威尔斯（Orson Welles）、美工师范内斯特·波格拉斯和他的助理佩里·弗格森（Perry Ferguson）的署名，作者的名分是归给这几位人所有。这多少带有误导的性质，并且是片厂制度下令人讨厌的一面。事实上，弗格森是《公民凯恩》一片的美工师，而范内斯特·波格拉斯则是整个雷电华电影公司美术部门的头子。弗格森是《公民凯恩》实际的设计师，而波格拉斯的职责，则大部分是管理层面的，他并没有参与大部分创意上的决定。不幸地，在片厂制度下，场景画师并不能在他的作品上署名，这使得今天很难追溯个别设计图的作者。

弗格森与威尔斯在场景概念上有很密切的合作，然后就由雷电华公司美术部门的画师将它画成草图、场景图和故事板。根据罗伯特·C·卡林格（Robert C. Carringer）所拍的《公民凯恩的拍摄》（*The Making of Citizen Kane*）的人员字幕显示，《公民凯恩》共有五位场景画师，查尔斯·奥曼（Charles Ohmann）是主要的草图画家。而在"草图与图案"的头衔下列有四位画家，分别是阿尔·阿博特（Al Abbott）、克劳德·吉林沃特（Claude Gillingwater, Jr.）、艾伯特·派克（Albert Pyke）、莫里斯·朱伯兰诺等人，除此之外可能还有其他的画家帮忙创作草图，而且一张图或故事板常常会有超过一位的画

---

[1] 线下开销指实际拍摄和制作过程中产生的预算费用支出，包括拍摄、剪辑、后期制作、剧组工作人员酬金、机器设备租赁和音乐版权等费用，以及线上开销不涵盖的一切费用和百分之十的不可预计费用。

[2] 线上开销指开拍之前根据合约支付的故事版权费（编剧酬金）、制片人、导游和选角（明星）酬金等。

PDG

家共同绘制。在片厂制度里，当要赶工作进度时，美术部门内的画师为不属于他分内的工作画图，也并非不寻常的事。

图 3-3 的故事板是四幅撒切尔纪念图书馆的图画，这些炭笔素描是展示场景设计和气氛的好例子，而非为了剪辑的流畅性。并且，哥特式的灯光[1]效果与影片中实际的表现非常接近。

第二个段落的故事板是较传统的故事板，它是在剧本中被删掉的场景(图 3-4)。这个场景讲的是凯恩先生的监护人和资助者沃尔特·撒切尔的一段回忆，他在凯恩二十五岁生日时到罗马去看他。每张图的下方有段形容场面中基本动作、转场方式和摄影机运动的文字。

下一个系列是凯恩第一次在药房外邂逅苏珊·亚历山大的场景，场景的基本动作和电影的版本非常接近，但是摄影机角度和场面调度则有很大的差别(图 3-5)。

最后两段故事板显示了一个场景是如何透过连续的草图创作来推展剧情的（图 3-6、3-7）。这个段落是《公民凯恩》中最有名的镜头，即镜头升起，穿过埃尔兰乔酒店屋顶的霓虹灯招牌，再向下穿过酒店的屋顶，来到坐在桌边的苏珊·亚历山大身边。这个镜头实际上由两个镜头合成，一个是缩小比例的模型屋顶，另一个是酒店室内的实景。摄影机要穿越被雨覆盖的玻璃屋顶时，就以**叠化**(dissolve)方式转换至屋内的镜头。

图 3-6 第一个**升降镜头**(crane shot)的处理是很细致的，使我们想起 20 世纪 20 年代德国表现主义的灯光效果，尽管对场景的框景和最后拍出来的画面有很大的不同。

第二个版本中摄影机接近屋顶玻璃时，事实上是和拍摄版本一样的，但当摄影机降低至地面高度时，故事板的内容又再度与拍摄版本不同。这个场景可能还有其他的版本，但仅观察这两个例子，就应该能看出它们作为一种发展意念的方法是多么珍贵。

请注意故事板也包含一个平面简图，在图的右下角，它有助于设计者和摄影师传达场景的技术需求。当要展示不寻常的或令人困惑的场景时，它能表明布景与道具的位置。

[1] 哥特式的灯光指低调高反差的灯光效果，如中古世纪教堂或古墓中所呈现的肃穆气氛。

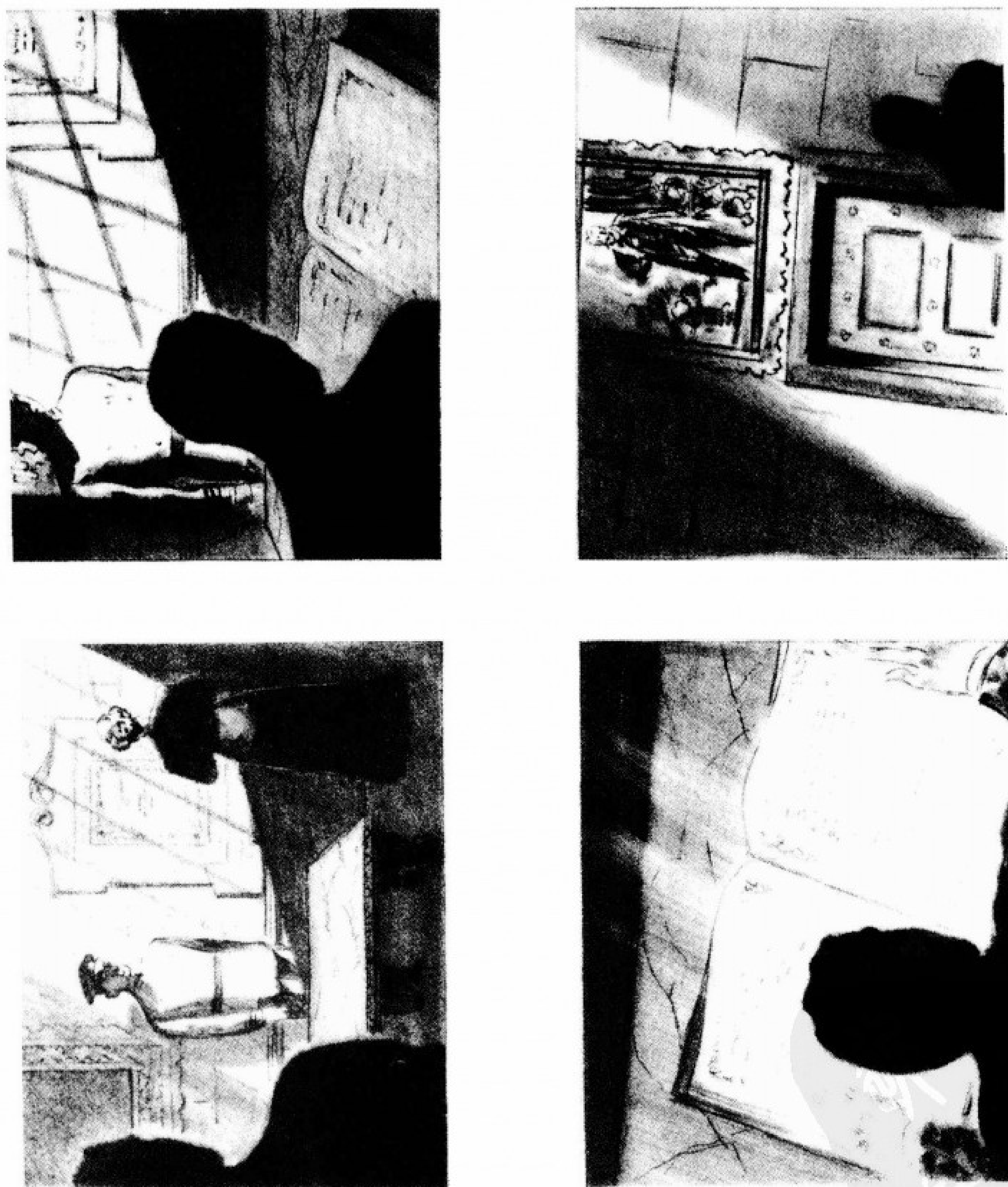


图 3-3 《公民凯恩》中撒切尔纪念图书馆场景的故事板

PDG



图 3–4 从《公民凯恩》中被删除的罗马段落



图 3–5 《公民凯恩》中凯恩邂逅苏珊·亚历山大段落的故事板

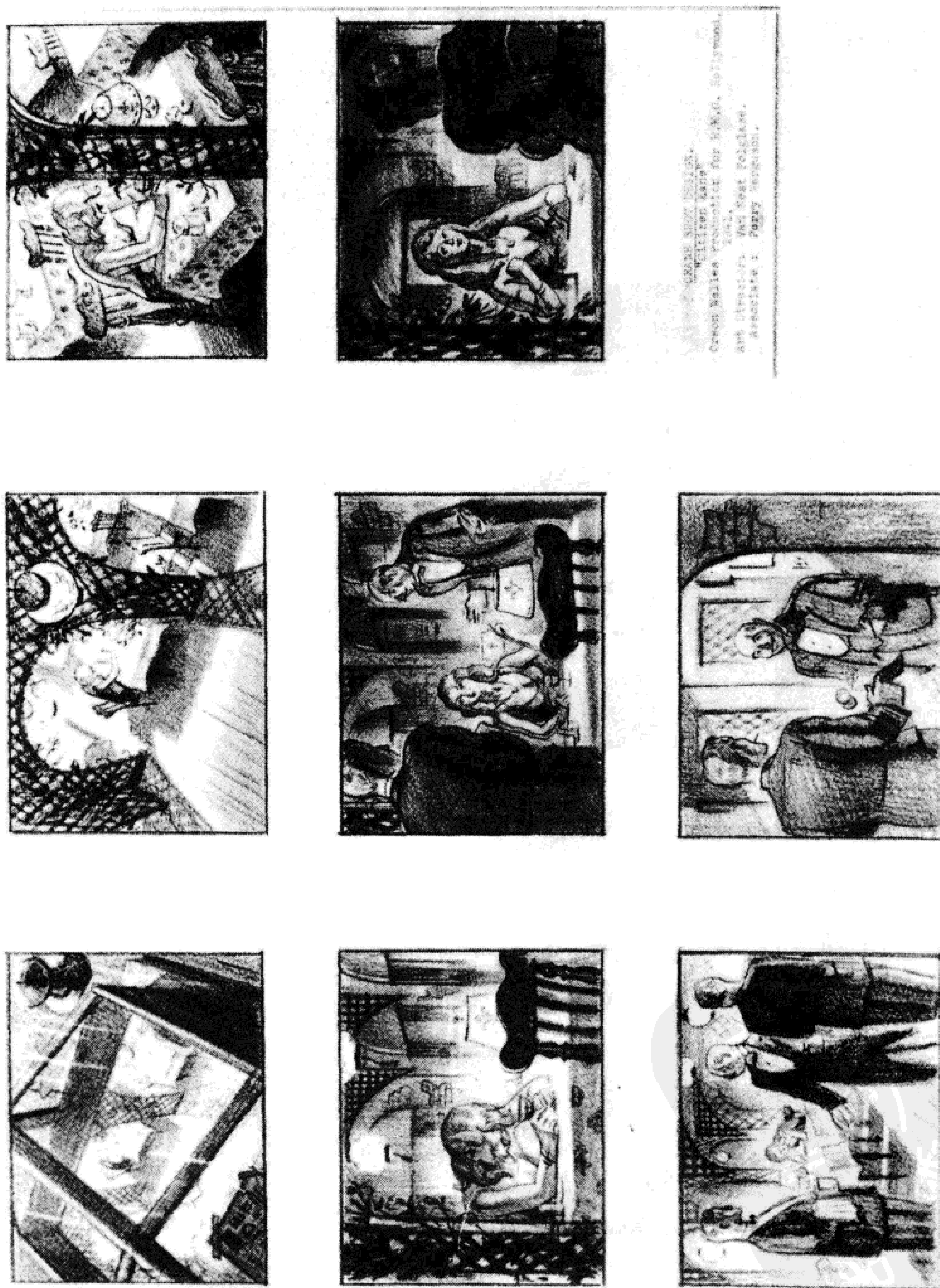


图 3-6 《公民凯恩》中埃尔兰乔(El Rancho)酒店升降镜头的故事板

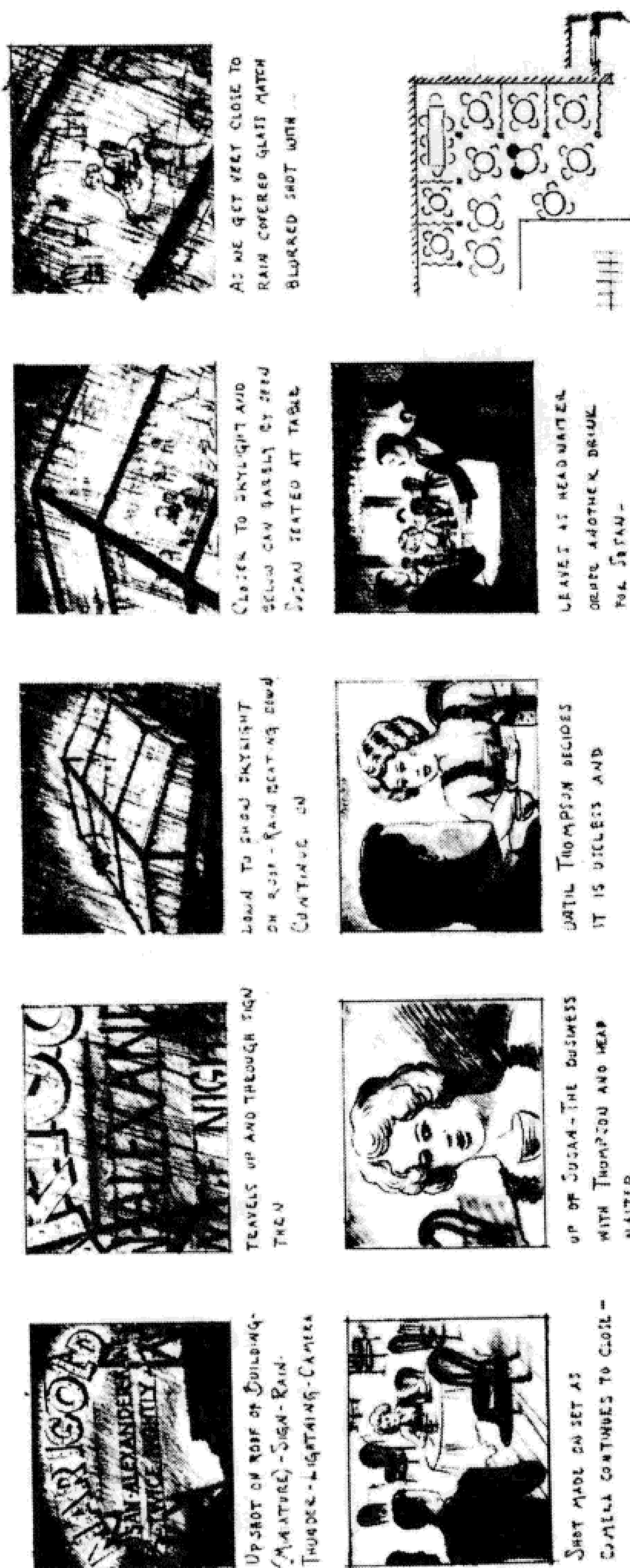


图 3–7 《公民凯恩》中埃尔兰乔酒店升降镜头的故事板（包含屋顶上的广告牌）

哈罗德·米切尔森为希区柯克的《群鸟》(*The Birds*)绘制的故事板也有相同的忧郁气息。书中所展示的六幅图可以帮助我们了解,这些简练的线条如何传达摄影师需要了解的关于场景方面取景、分镜的信息。这些充满活力的素描图并没有在特定的细节上花太多的时间,但它建立了气氛、地点、构图、动作的调度,以及镜头的选择。图 3-8 的六幅图描述了群聚的鸟对坡地加海湾学校儿童的攻击。

罗伯特·博伊尔(Robert Boyle)是《群鸟》一片的美术设计师,他从 1942 年起与希区柯克合作过五部片子,分别是《海角擒凶》(*Saboteur*)、《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*)、《西北偏北》(*North by Northwest*)、《群鸟》、《艳贼》(*Marnie*)。他再度肯定了希区柯克是位有条不紊的计划者的名声,同时也是一位对有才气的同事的想法有兴趣的导演。他们工作的方式是在制作前期聚在一起研讨每一场戏,希区柯克可能会提供极小的粗略草图来阐述一个段落,但这个过程也包括让他的创意团队能发挥他们的想法。在这些研讨会里每一场就会产生一个整体设计,有些场较详尽,有些则较简单,而博伊尔就开始监督那需要将意念转成电影素材的故事板、场景设计、服装和特殊效果。博伊尔会贡献一些自己的场景和故事板绘图,但大部分他的作品都是交给故事板画家去处理,而故事板画家都遵循博伊尔和希区柯克两人作出的指示。

图 3-9 是极为少见的希区柯克的笔记和 1943 年为《救生艇》(*Lifeboat*)一片亲笔绘制的故事板。纸张旁边打有三孔是给夹子使用的,上面有简单描写动作的标注和几行对白。这段特殊的对白提示表明了希区柯克正在摄影机上进行剪辑,它有效界定了后期剪辑时的操控可能。第一幅图显示了希区柯克在构图上做了一些修正,将景框移近并向左摇一点。也请注意第二幅图左上角“换成更近一些的镜头全部再来一次”(Repeat all with closer lens)的字样,它也许是指划船者四周的虚线框,表示希区柯克想以较近的景别拍摄此镜头。

3.6 材料

它们必须符合的唯一条件,就是容易使用和再生,所以今天大部分的故事板是以快速、容易控制的工具,如铅笔、墨水和炭粉或快干马克笔来着色的。

3.7 铅笔

铅笔,不论是黑铅笔或炭笔,都是画图者的基本工具之一,而且即使一幅图是以墨水画成的,它的底层轮廓也是以铅笔画的。虽然铅笔图经拷贝过后对比度会增大,临时性的线条也会显得潦草,但是它最大的优点就是方便擦掉,好比是艺术家的文字处理器。我在本章中以铅笔画的故事板来展示一个升降镜头,你可以注意到,它的黑



图 3–8 哈罗德·米切尔森为《群鸟》绘制的故事板，美术设计师是罗伯特·博伊尔





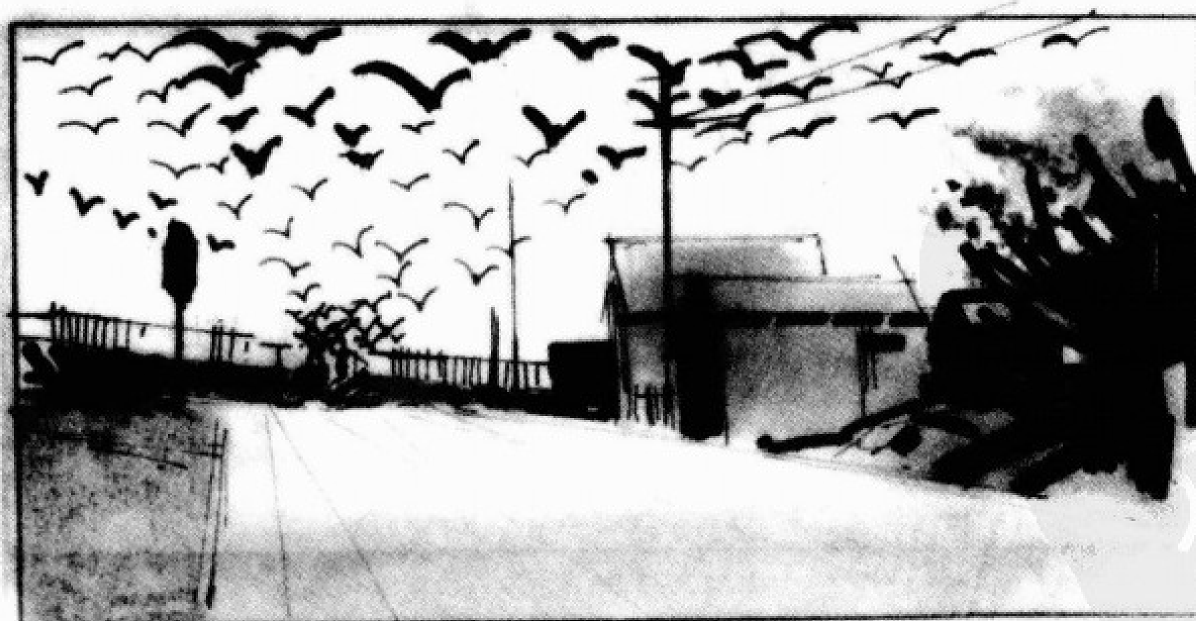


图 3-8 哈罗德·米切尔森为《群鸟》绘制的故事板，美术设计师是罗伯特·博伊尔

PDG

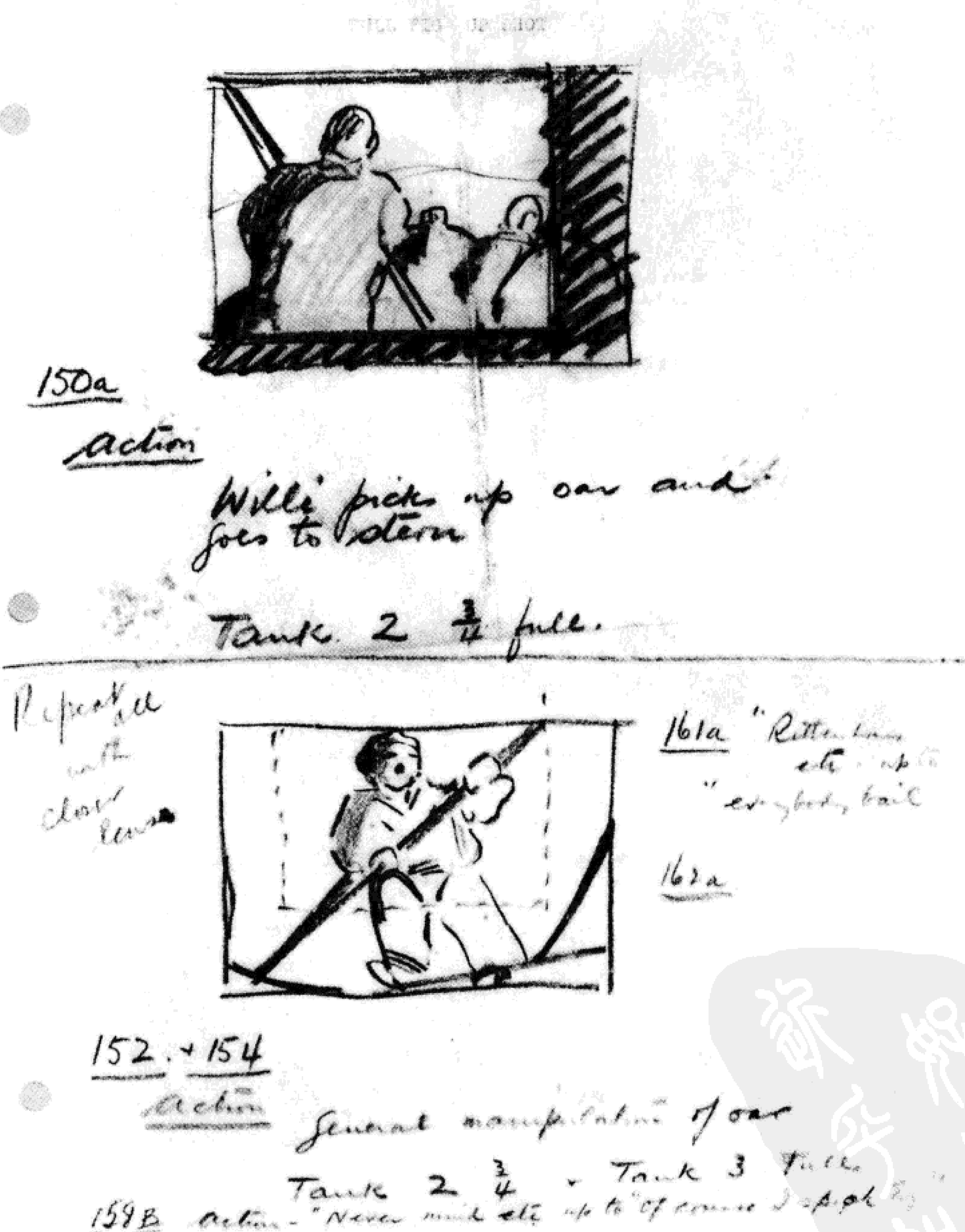


图 3-9 希区柯克的笔记和为《救生艇》绘制的故事板

色永远比不上墨水或炭笔画的黑来得惊人。

3.8 墨水和炭粉

对故事板而言，这两样东西似乎较为独特，没有任何工具可以比用一个沾上炭粉的棉花球，能更快速地画出一条粗线，而炭粉也可以在事后用可塑橡皮擦修改或制造高光(请见图 3-8 哈罗德·米切尔森所画的图)。炭粉似乎比铅笔能产生更好的再现效果，而且能表现较深的色调，它可能是故事板画家最喜爱的工具，而且你将会看到本书中有许多画家使用它。

3.9 马克笔

麦迪逊大道公司(Madison Avenue)生产的马克笔，是广告艺术部门选用的工具。快干马克笔并不昂贵，它能立即干燥，而且不像其他的彩色的工具一样需要准备或清洁。在一位优秀的广告画家手中，马克笔可以制造惊人的写实效果，虽然完成的概念图常是与彩色铅笔、粉蜡笔和墨水一起使用的。它可以说是电影片厂画家、插图画家、美术设计师、建筑师和室内设计者画样稿的标准材料，这些人都需要一种便利有效的工具，以表达基础的设计概念。马克笔不是为胆小的人而设的，它需要大胆的笔触。它们不容易彼此调和，而且画错一笔，就能损毁一幅精细的画。大体上来说，艺术级别的马克笔画法，是超出电影故事板所需的，反而较简单的马克笔画法是符合需要的。如果你决定用马克笔画图，一定要在通风良好的室内，因它的颜料会发出一种气味使人不适。最后一点，马克笔并非永不褪色，它会随时间的流逝而逐渐褪去。它们暴露在紫外线(主要是阳光)下越久，褪色的速度越快。在长时间的阳光暴晒下，明显的褪色会在短短的数周内发生，如果你要把作品传给后人，务请注意这件事情。

3.10 图解摄影技巧

故事板最明显的限制就是它不能表达运动，不只是画面之内的动作，更重要的是摄影机的运动。像叠化和淡入淡出等光学效果，也超出故事板画家的范畴，景深和焦点的操纵也是如此。最直接的解决方法是使用图片说明和概要图，去形容画不出来的东西，动画家所使用的一些表达摄影机运动和延伸空间的技巧，也可以被运用在表达动态的素材上。

第一个我们需要考虑的要素是故事板的边框，它的目的是表示一个视点。这视点是从所有空间中选择出来的，因此它允许(而且通常是有价值的)图画超出画框的边

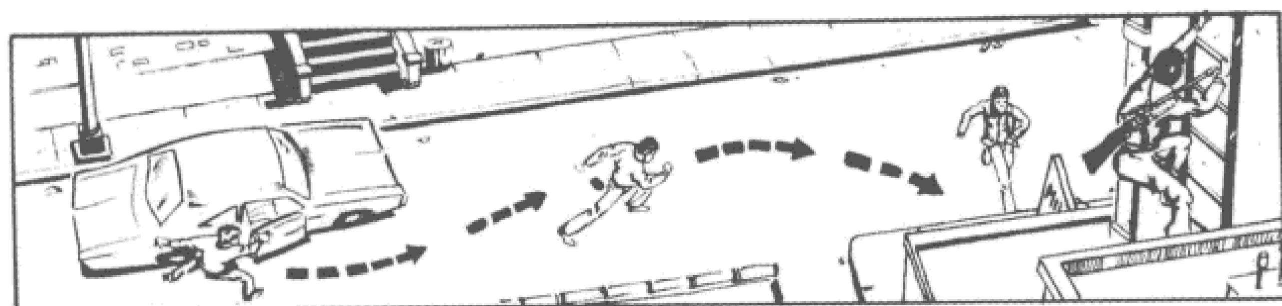
缘,事实上,许多画家开始画图时都没有画边框线,在画完图画中基本的元素后,他们才用另一张纸框出画面的内容,找出他们所需的特定构图。因为摄影机和拍摄主体都可以移动,电影创作者会发现,在大的图画中安置故事板的画框,正好展示了这个工具能顺利构图的特点。

在接下来的图中,我会用不同的画风,来展示几种表达摄影机运动和转场的方法。

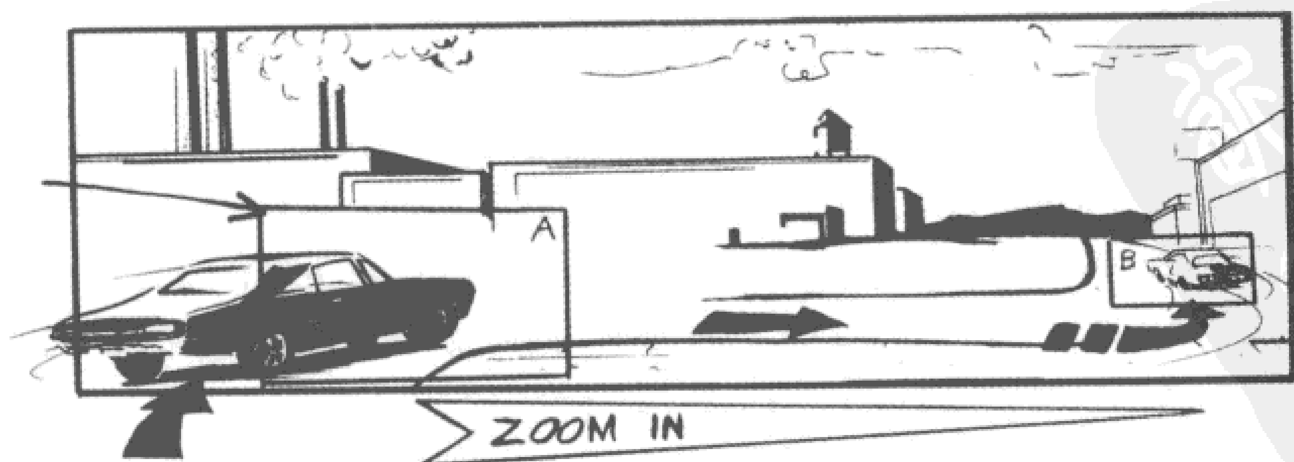
3.11 摇镜和移镜头

第一幅宽幅的示图 3.1 展示了一个人为了追击屋顶的狙击手在街上奔跑,线条表示出他追赶的路线,这类的图可以用来指示**摇镜**(pan shot)或**移镜头**(tracking shot)。在这幅图中,并未指出特定的构图,然而,摄影机位置和动作调度是昭然若揭的。

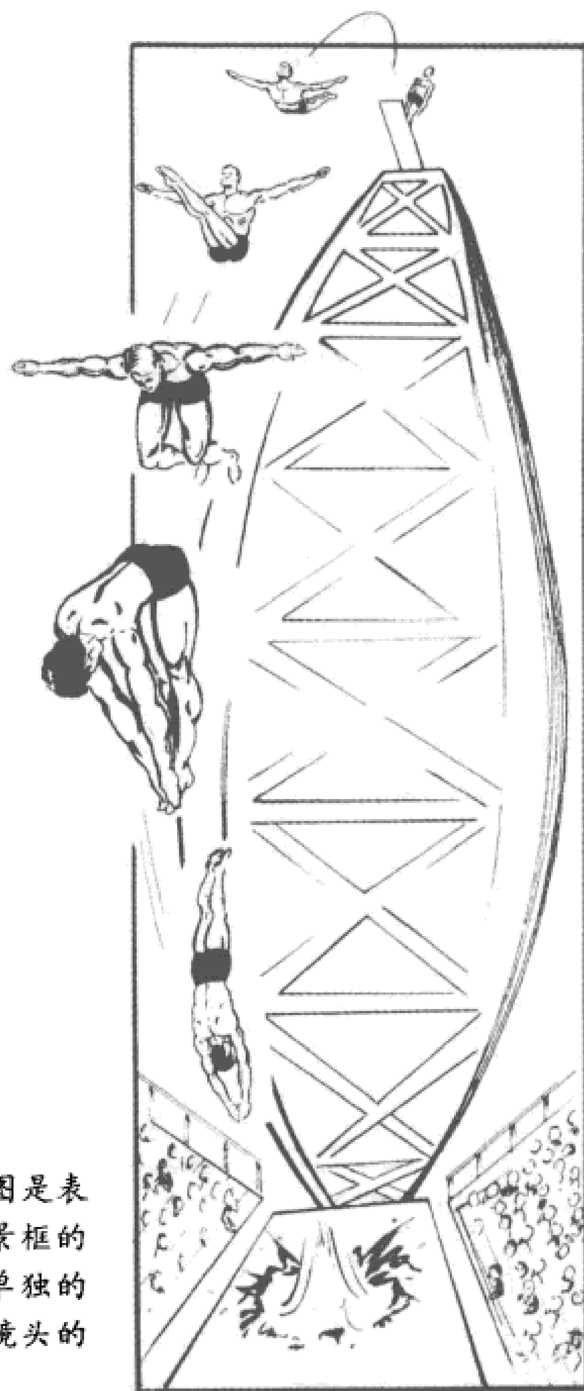
要显示出确切的构图也是可能的,如下面车辆追逐的示图 3.2,画格中的景框指出摄影机镜头的构图,在这个例子里,左边的景框 A 表示镜头正在摇摄这辆汽车,下方的箭头指出摄影机在汽车从左向右移动的过程中,镜头推进至右边较小的景框 B。这种图示没有标准化的做法,你可以自己设计你希望表达的方法,只要能把你的想法传达出来。



示图 3.1 指示摇镜或移镜头的故事板



示图 3.2 指示摇镜的故事板



示图 3.3 指示垂直摇镜的故事板。像这幅多重透视的图是表现长距离摇镜的很好的方法，通过这种图示很难分辨景框的景别到底是全景、中景还是特写镜头，然而，使用许多单独的景框来表现跳水运动员动作的方法，又很难传达这个镜头的特点——流畅的动作和观看的角度。

第三幅（示图 3.3）**全景的**（panoramic[4]）示意图是一幅垂直摇镜，显示了多重透视如何指示镜头摇摄一片跨度较大的区域。跳水者首先是以仰角表现，然后镜头跟拍向下摇摄至水面。

3.12　推轨镜头和变焦镜头

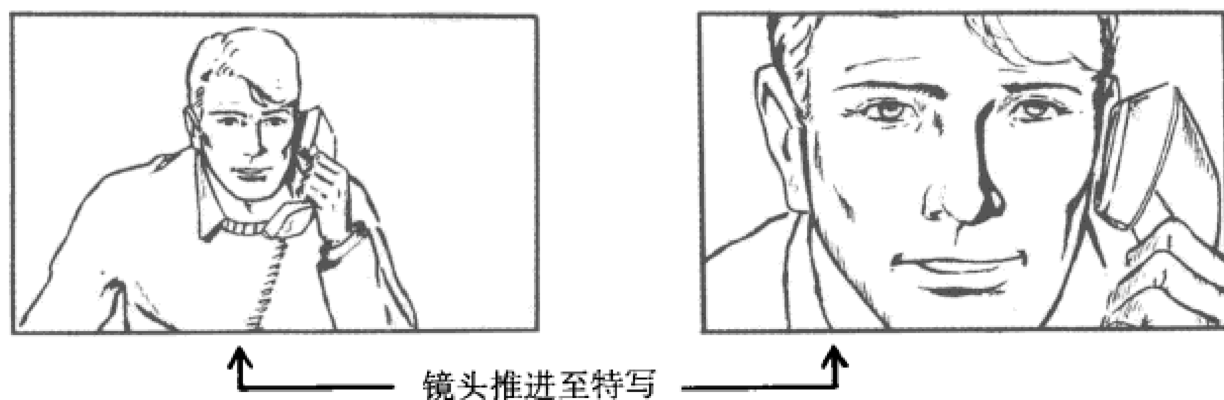
在动画片的做法里，我们可以画一幅大图，然后从中框取较小的部分，以获得中景、特写和大特写镜头。这在动画中称为**图面切割**（field cut），以不同景别的景框进行拍摄，从而在单独的一幅图中获取最多的镜头。图面切割指的是景框中的景框，它的

[4] Panoramic 指宽银幕电影拍摄与放映系统。

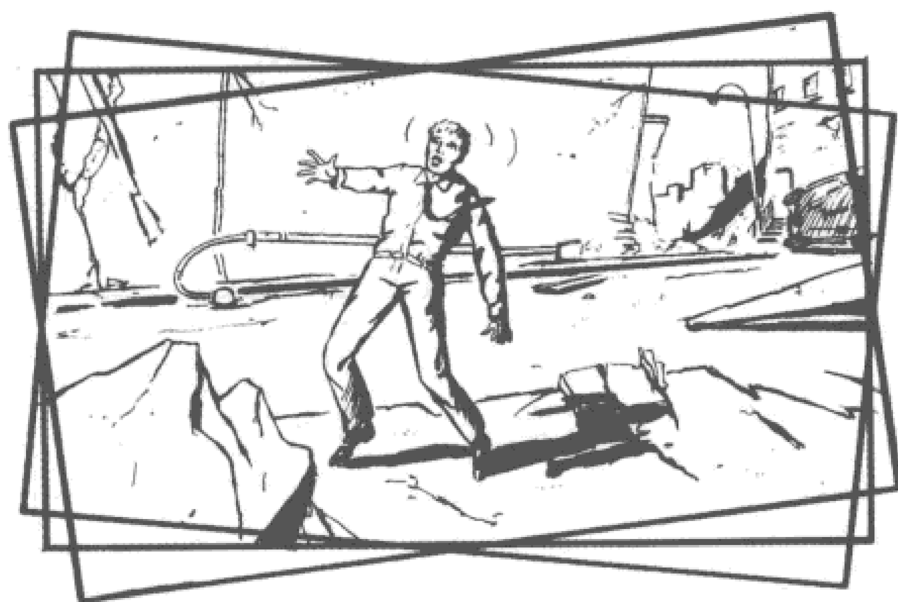
PDG



示图 3.4 左边的这幅图以景框中的景框来表示推轨镜头和变焦镜头的运动，如果连接两个图框的线条被除去了，就意味着以剪切的方式来连接两个不同景别镜头的转换。



示图 3.5 另一种典型的表示景别变更的方法



示图 3.6 可以用景框中的景框来表示模拟地震的摄影机运动，也可模拟颠簸的甲板或任何其他物体或空间的运动。

图示也被用在动作故事板中，以表示**推轨镜头**(dolly shot)和**变焦镜头**(zoom shot)，如示图 3.4。为了显示推轨镜头和变焦镜头的方向，图中是以带箭头的线条来连接两个图框，这表示景别的改变是通过镜头运动而非剪辑达成的。

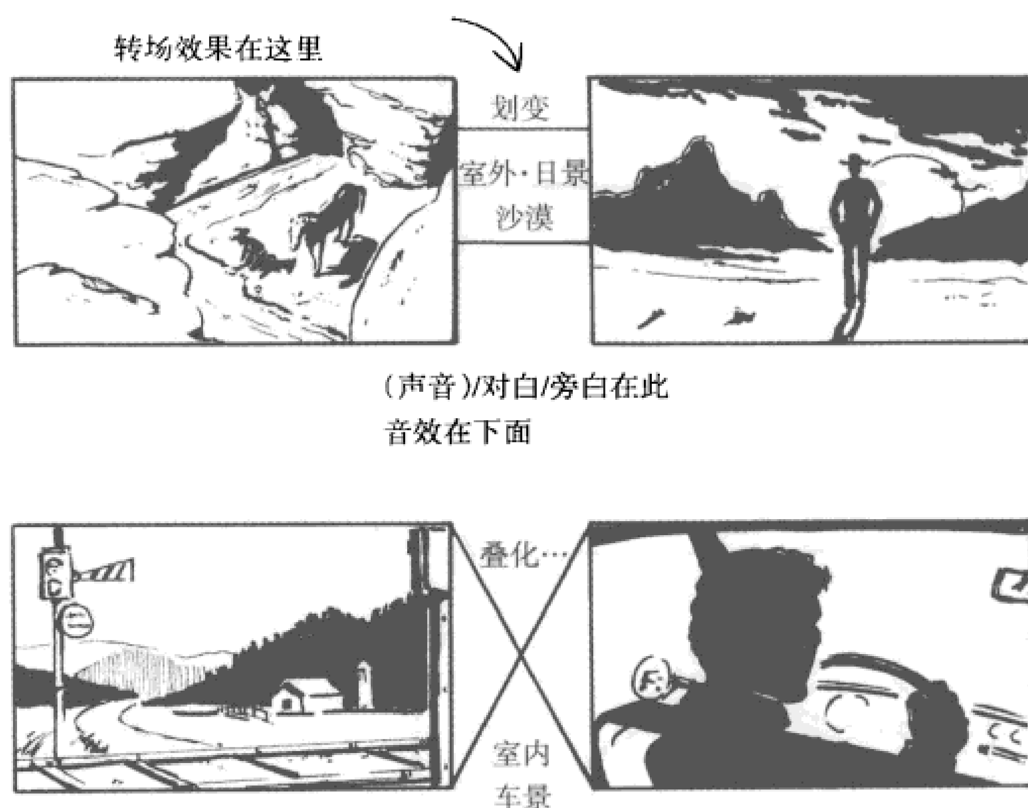
示图 3.5 是用来指示轴线上的切换、推轨镜头和变焦镜头的一种更传统的方法，当然问题是它必须画两次，并且需要字幕说明。多画出一幅图的优势是可以更有效地

表达特写镜头的冲击力。

景框中的景框同样也可以用来表现不稳定的摄影机运动，如示图 3.6 所示。

3.13 镜头间的转换

在下面几幅图里（示图 3.7），我们将看看叠化和淡入淡出（fade in / out）的转场如何处理。这类设计是从动画的故事板中借鉴来的，风格会因动画片厂的不同而存在些微的差异，示图 3.7 显示的是典型的画格间空间的使用方法。



示图 3.7 动画师使用画格间的空间来表现镜头间的转换

3.14 升降镜头

关于故事板和剪辑的图示技巧的最后一个例子，是示图 3.8 中使用升降运动的整个段落。虽然故事板有十一幅图，但它代表的是一个单一不间断的镜头。

3.15 画幅制式与呈现方法

展示故事板的方法有许多种，根据每幅图的大小而定。平均面积大约是 4×6 英寸，但这多半是画家的偏好问题。如果需要获得更多的细节，有些人就喜欢画在大的画板上，这样就可以原样取用，或在复制时缩小以利展示。



1.着火中的建筑,镜头跟随落下的残骸摇下。

2.女人和婴儿在四楼阳台的大前景,背景有火焰从窗口爆出。

3.摄影机向后拉,显示出女人将要把婴儿篮子降至地面。

4.摄影机开始下降至篮子下方,跟随它下降。

示图 3.8a 表现一个连续的升降镜头的故事板,前四幅图。

前期制作的时候,许多制片部门通常都可以运用故事板,故事板的用途决定其呈现的画幅制式。有些美术设计师遵循迪斯尼的做法,把故事板贴在墙上或美术部门的告示板上,使众多的故事板可以在团体会议中被展示出来。这么做可以对拍摄需求获得一个整体的概念,但不方便抓取个别镜头的流动与节奏感。较小的故事板包含 6~20 幅图,可以用一个公文包携带。而有些导演喜欢观看书本形态的故事板,每一页是一幅 8×10 英寸的大图,夹在一个活页夹上。以笔记本的形式呈现故事板,优点是每幅图都可以被单独检视,这使得美工师可以预览整个段落在银幕上呈现的样貌,他可以调整翻页的速度来模拟剪辑的节奏。此外,还可以很容易地加图、删图或重新调整次序,正如剪辑师处理影片一样。

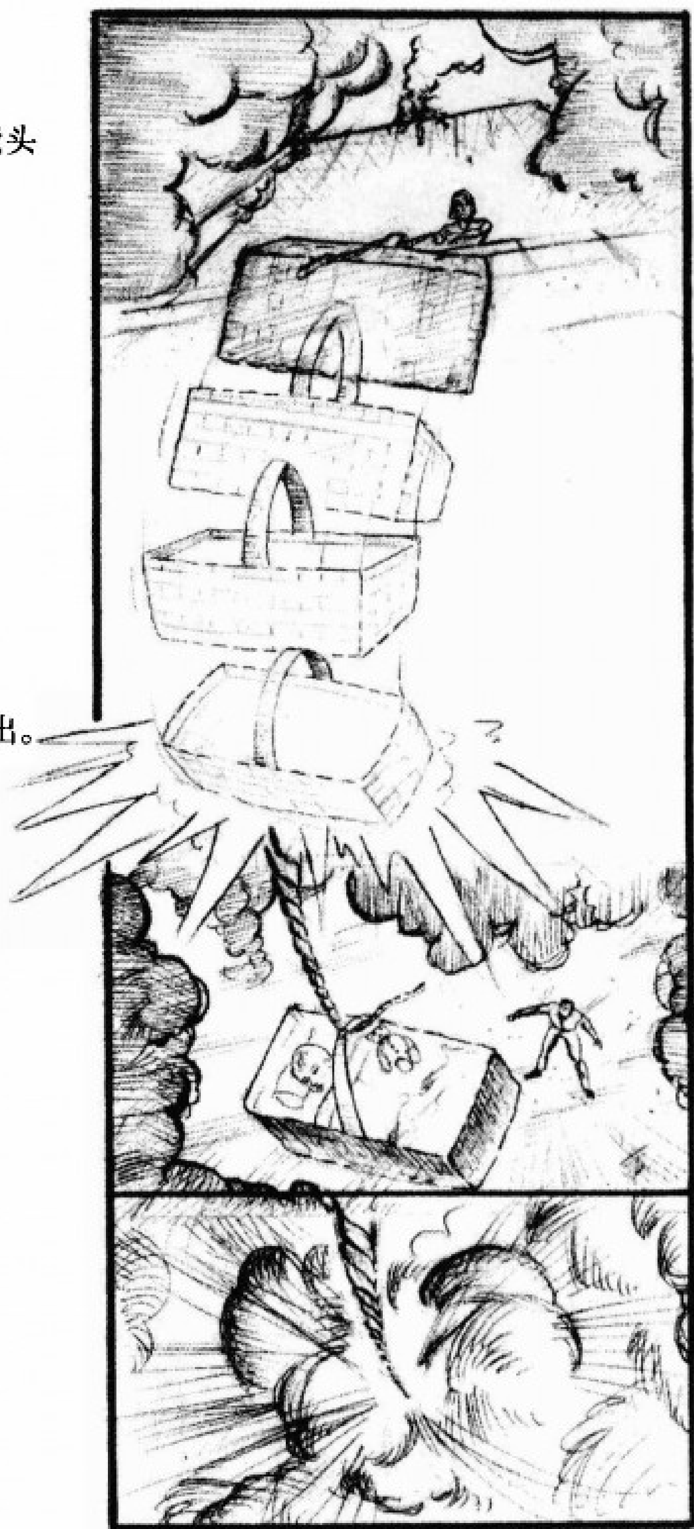
1.镜头一直在篮子下方,向下移动,直至女人远离镜头成为背景。

2.篮子落下的速度加快,篮子经过摄影机。

3.摄影机由上往下摇拍篮子。

4.父亲在下方等候,火焰和烟雾从篮子下方的窗户喷出。

5.烟雾包住了篮子。

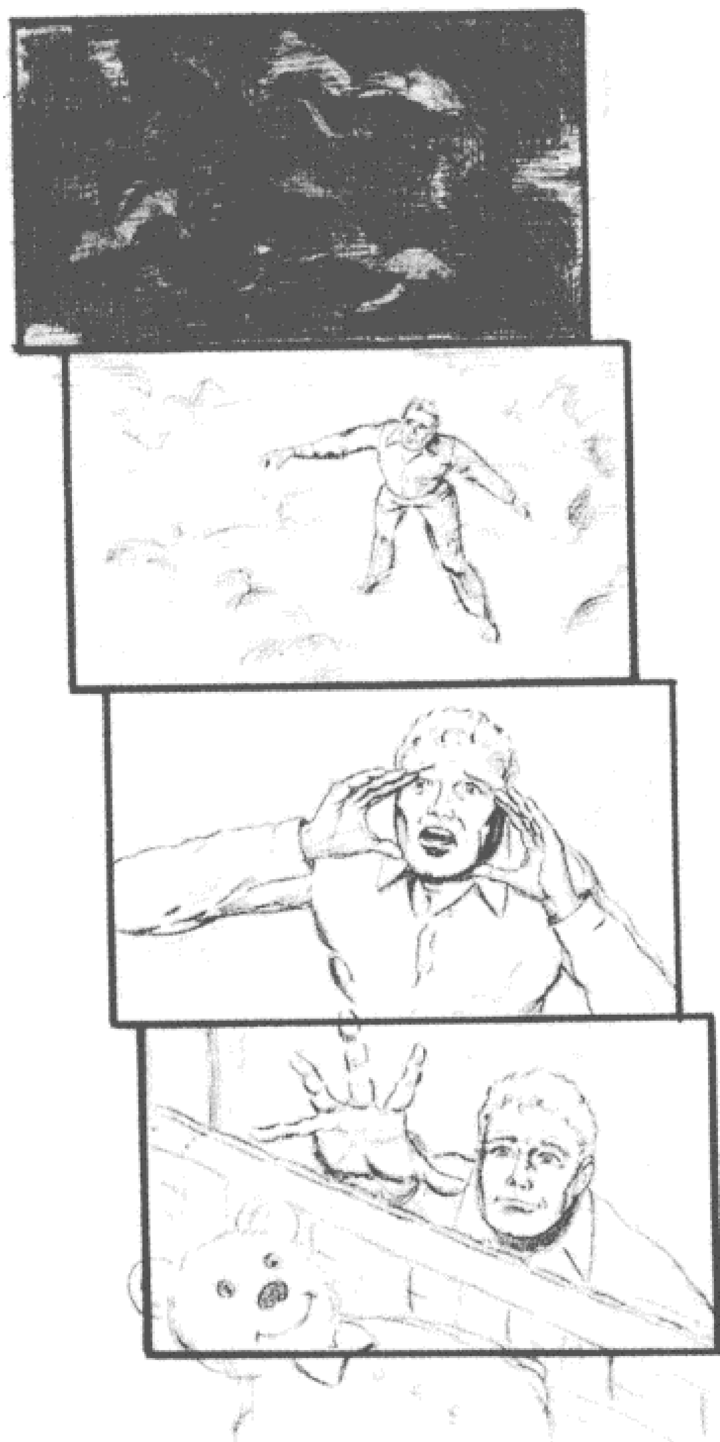


示图 3.8b 第二段的三幅图

3.16 简化的故事板图示

故事板基本上传达了两种信息:该段落(场景设计—地点)外在环境的内容,以及该段落空间状态(摄影棚、摄影机角度、镜头和其中任何元素的运动)的描绘。有鉴于故事板画家能表达气氛、灯光和其他环境设计的层面,一位导演也能利用简单的画法来传达他对摄影机基本设定的想法。

接下来展示的是几种快速简易的图示方法,可以用任何必要的方式对它们加以



1.画面被黑烟淹没。

2.镜头自黑烟中冒出，向下移动至父亲。

3.父亲喊叫——“继续把篮子放下来，我看不到他。”

4.烟雾吹进他的眼中，他几乎看不见东西。

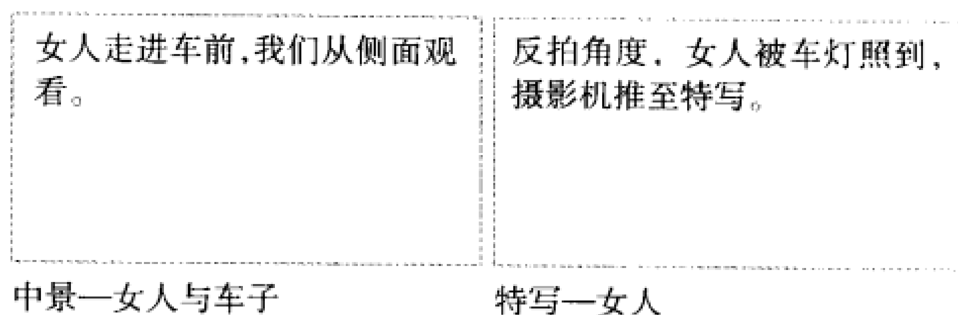
5.当篮子摇进大前景，父亲的表情逐渐转为轻松，他抓住篮子。

示图 3.8c 段落的结尾

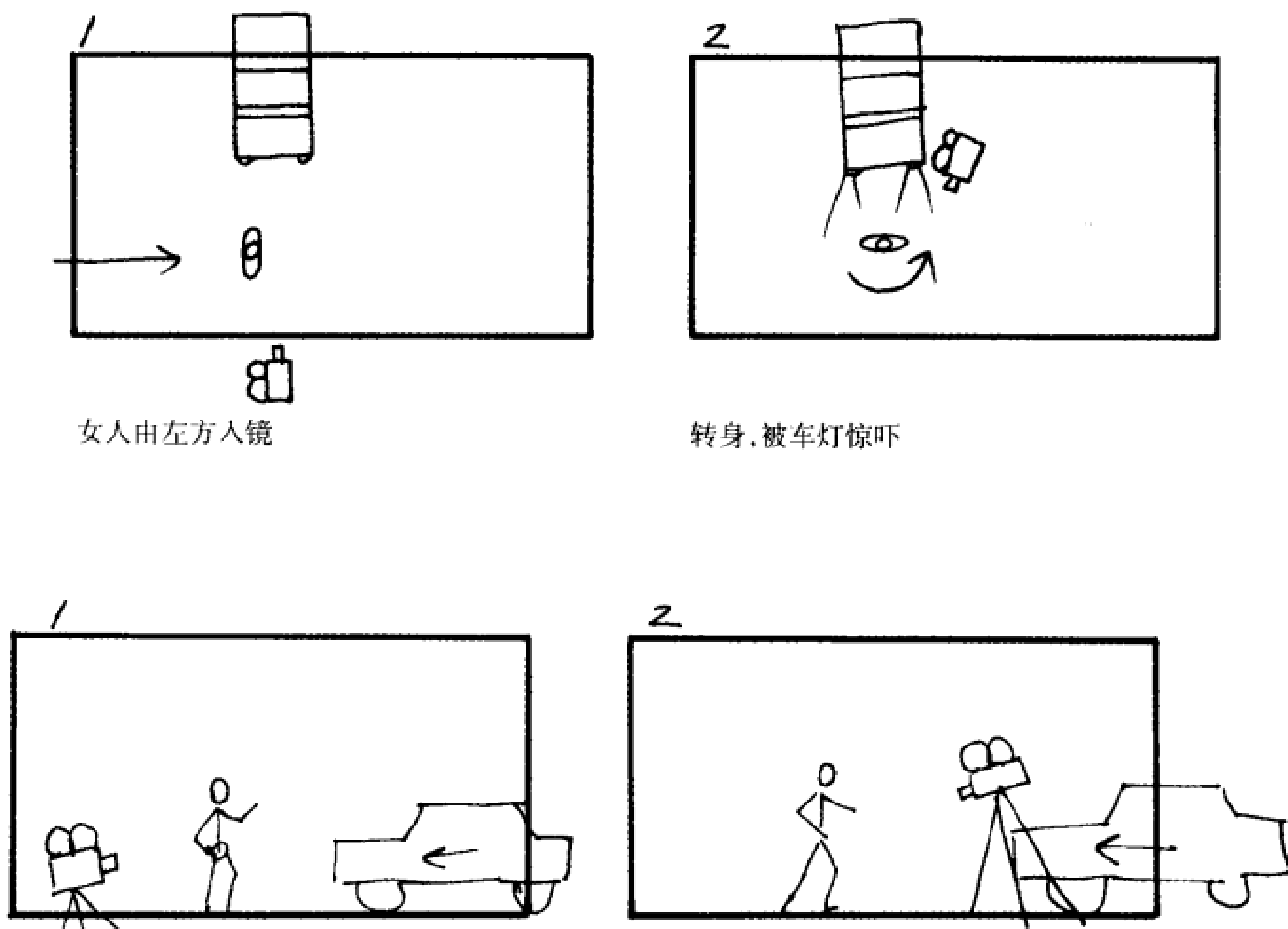
组合，来呈现导演对一个镜头或场景的概念。我们的场景是一个女人跑上街道，并跑入车道。示图 3.9 中，我们以最基本的沟通方法开始，用文字形容以及用箭头指示镜头主体的银幕方位，或是摄影机的运动。虽然这种方法对于设计电影段落似嫌粗浅，但有剪辑经验的导演就能够解读这种图，并获得调度的感觉。

示图 3.10 所显示的乃是两种概略图，第一种是空中鸟瞰平面图，清楚画出摄影机位置和人物动作的方向。第二组图是立面图，可显示摄影机的高度。概略图有利于计划拍摄现场的镜头顺序，因为有许多逻辑上的问题会显现出来。通常情况下，概略图必须解决人员和器材调度的最佳方案。空中平面图也许显示了午饭前的上个镜头铺设的轨道，轨道堵住了道路上的车辆，而那辆车又必须在那个时候移开。立面的简图虽然清楚

PDG



示图 3.9 以框中文字进行说明是最简单的故事板类型

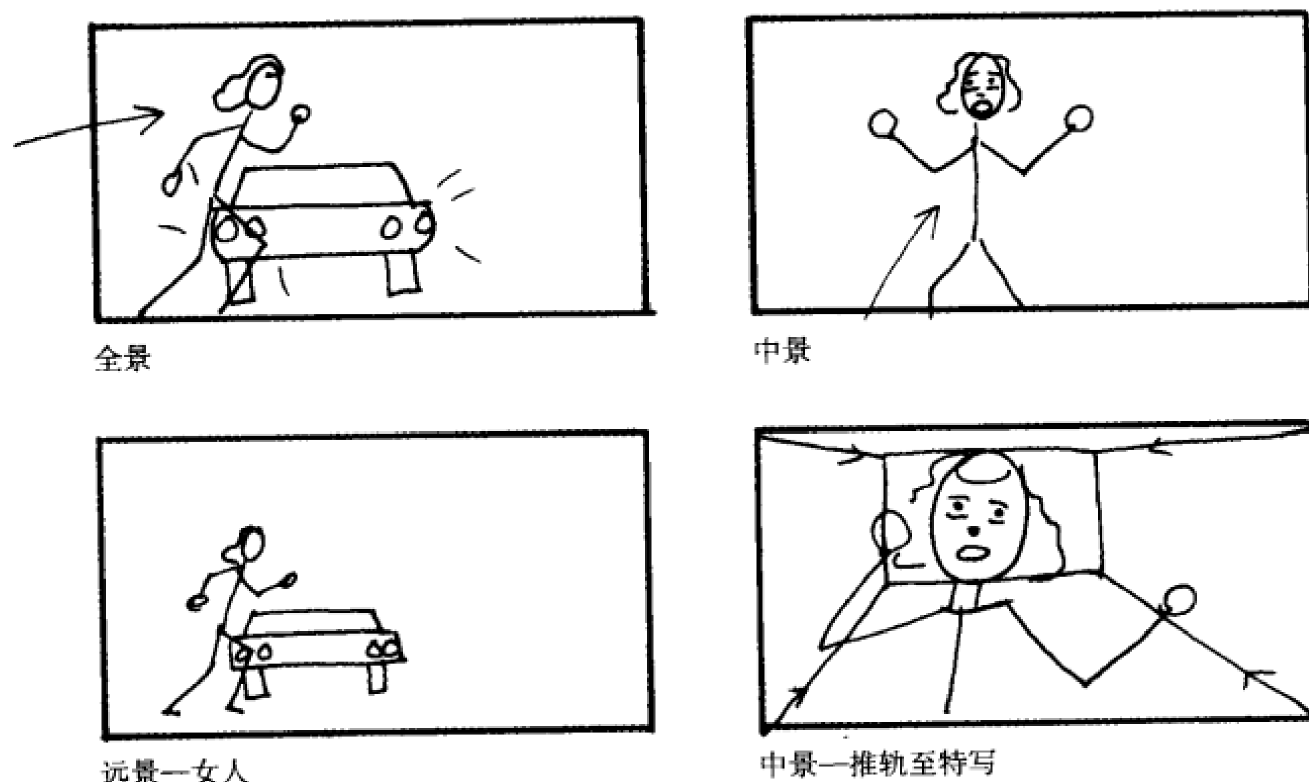


示图 3.10 两种概略图，空中鸟瞰平面图与立面图。

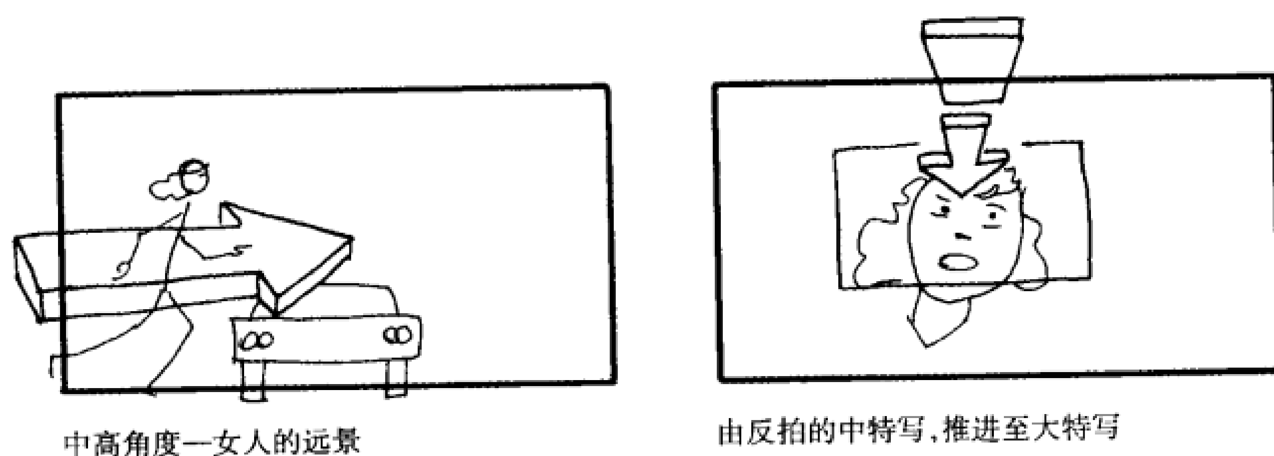
表明了摄影机的摆放法，但它并没有显示太多的景别、感情或镜头运动的特质。

另一种替代的做法是使用简笔人物图来表示人物位置和动作的方向，示图 3.11 是两种版本的简笔人物图。简笔人物图不能显示摄影机的高度，因为它并没有透视感。虽然显得粗糙，但这四幅图是非常有帮助的。这些图可以在一分钟内画好，而且它们可以告诉我们每组镜头是如何剪辑在一起的。导演可以用这种简单的图来修饰镜头的景别，加上一些额外有透视感的箭头，就可以表达导演的视角，如示图 3.12 所示。

箭头是一种多功能的符号，而且容易操控。示图 3.13 展示的是各种角度的箭头符号，它可用来说明摄影机运动或镜头主体的运动，或同时说明两者。箭头可用来表示一辆逃亡的车子逃跑的复杂路径，也可以用在概略图中表示一个长镜头（段落镜



示图 3.11 没有透视感的简笔人物图



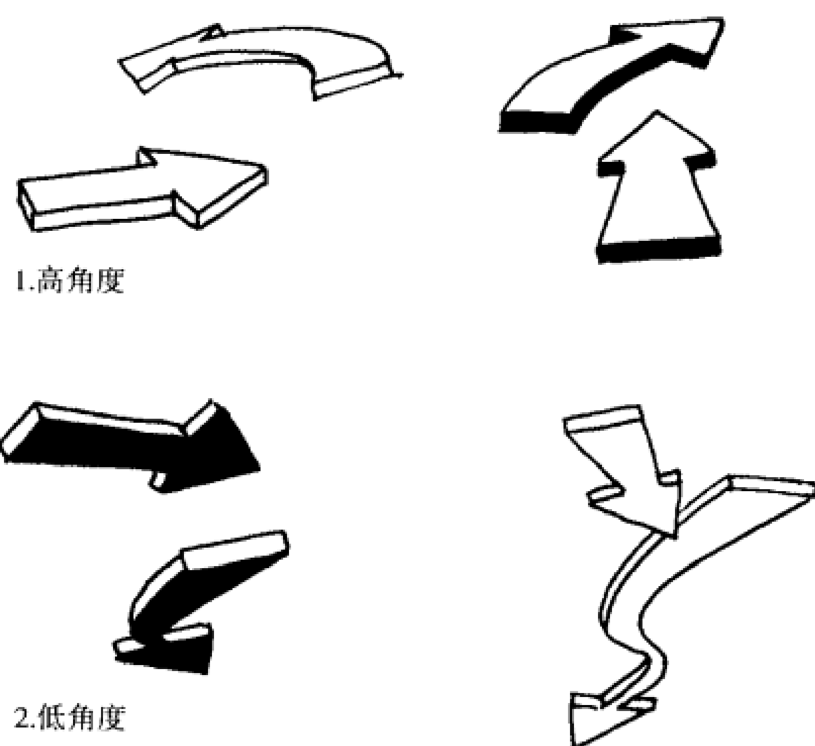
示图 3.12 加入箭头以表示透视感的简笔人物图

头）里摄影机的移动路径。

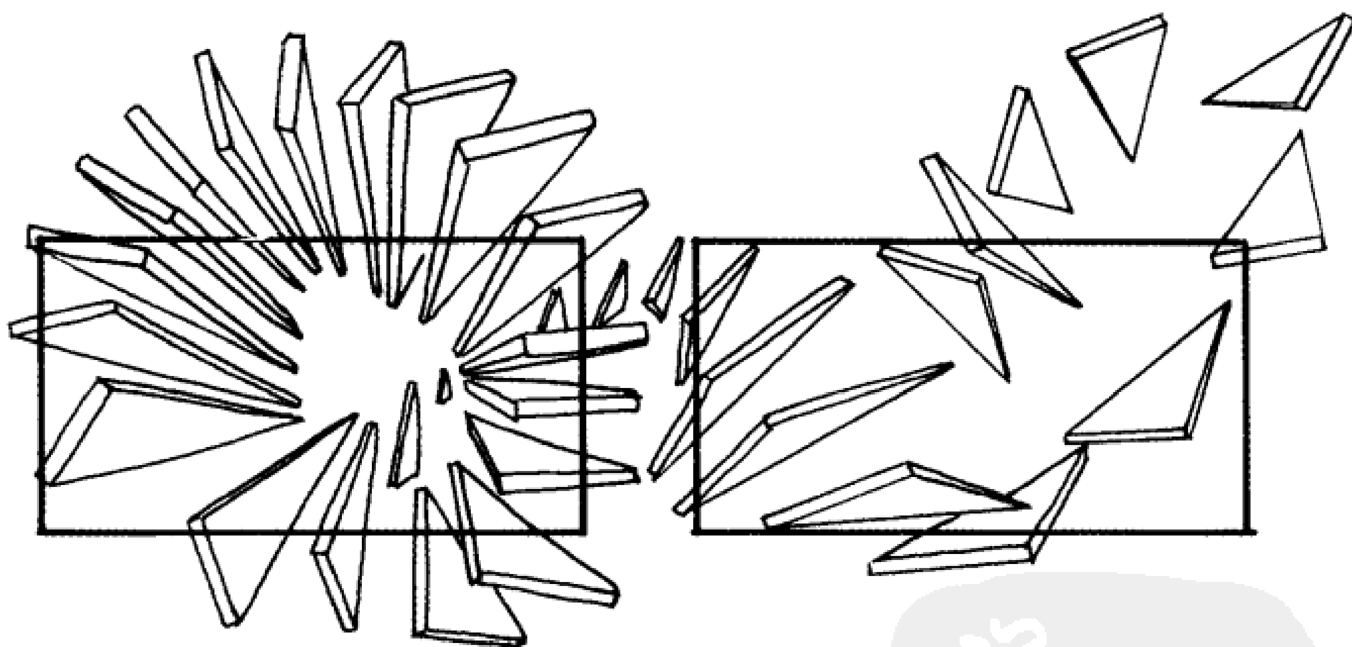
另一种箭头的变化图请见示图 3.14，它们显示了所有角度。为了帮助快速完成影像化工作，导演可以收存一页本书的箭头图在手边，或当他在画简笔人物图时，从美工师那儿取得一份箭头图拷贝。这样会节省呈现透视感的时间。

景框本身也可像箭头一样用来指示摄影机在一场景中的移动路径，重叠的景框也具有同样的功能。如果重叠的景框间的线被保留，这表示摄影机在运动中停下来然后又继续移动。示图 3.15 展示了这样的典型例证。

让我们回到表现简笔人物透视感的问题上，其中一种方法是以立体的方块包住人物，来说明摄影机的角度。示图 3.16a 显示了两个低角度的镜头，如果没有方块就无法表达摄影机的高度。而示图 3.16b 所显示的是一个稍微不同的极低角度的和一



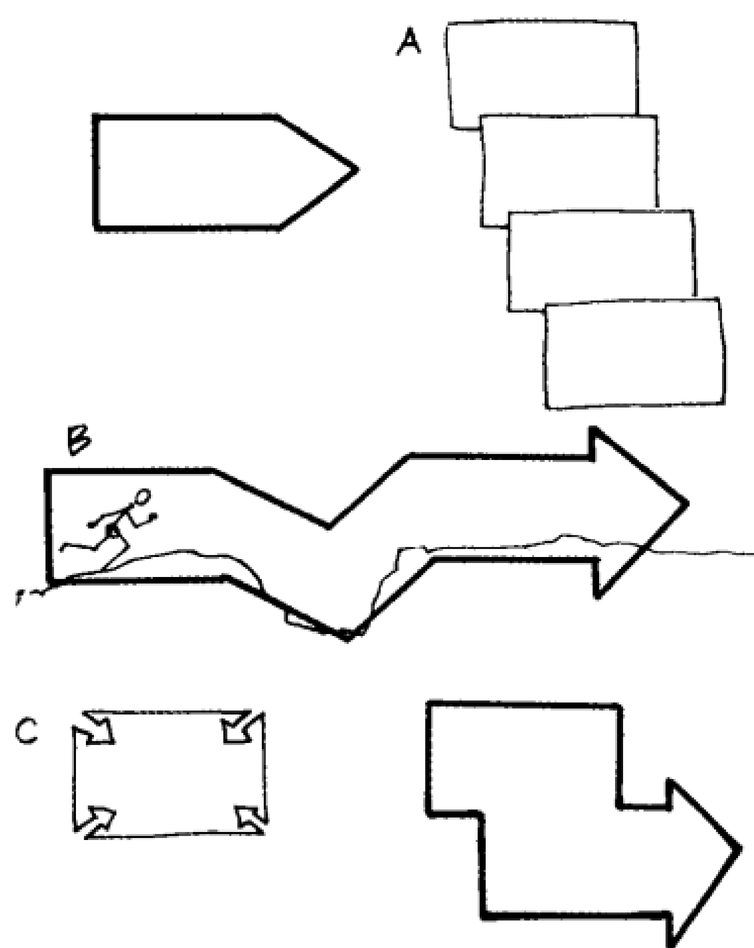
示图 3.13 像这样的箭头，是指示摄影机角度和镜头运动的绝佳方式，只需稍作实践就能轻松掌握。



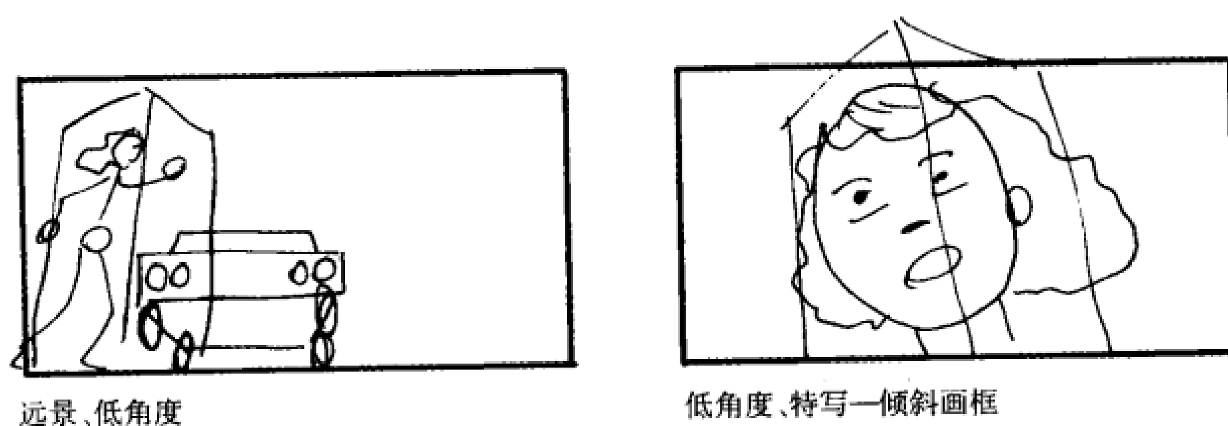
示图 3.14 可以运用于故事板中的各种箭头的图案

个高角度特写。你可以看见车子被视为一个立方体，以帮助我们界定透视感。即使是这样简单的图，加方块的技巧也可以帮助我们判断摄影机在哪里。就算你没有任何画图的经验，学习控制这些方块的角度也是很容易的事。再说一次，准备一页有各种角度的立方体图可以作为画图时的参考，它也可以由美术设计师提供。

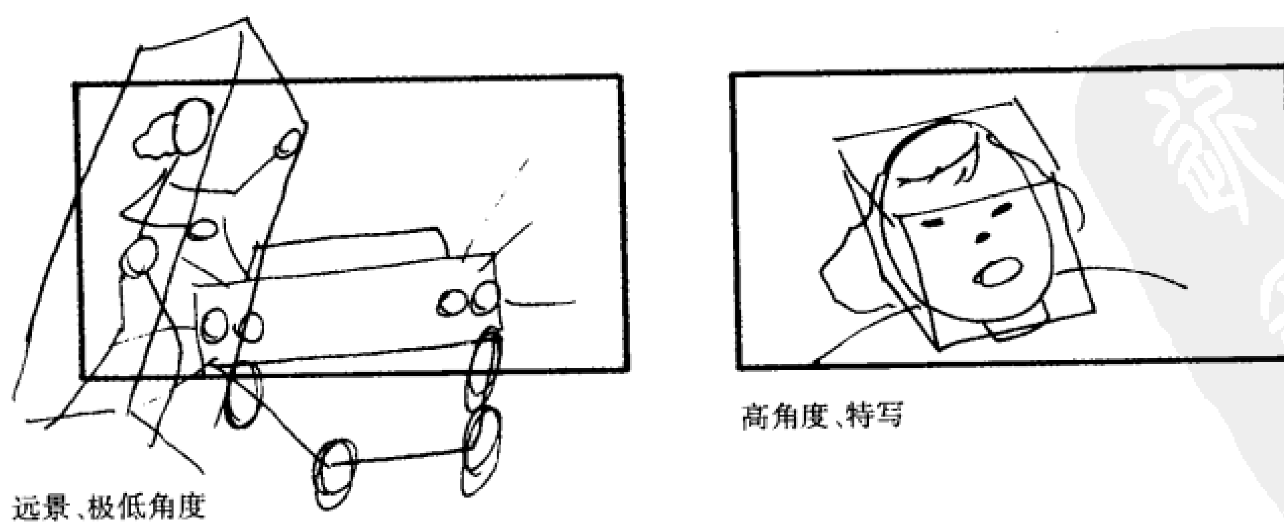
为简单人物造型加上形状和体积，可使我们更了解它的空间关系。例如，示图3.17 告诉我们一位导演如何利用不同版本的构图，来找出景框中它最满意的女人和



示图 3.15 重叠的图可用来表示运动镜头A；整个景框可以画成箭头，来指示运动主体的移动路径B；故事板画家把画格边缘画成箭头，来说明摄影机相对于主体的运动C。

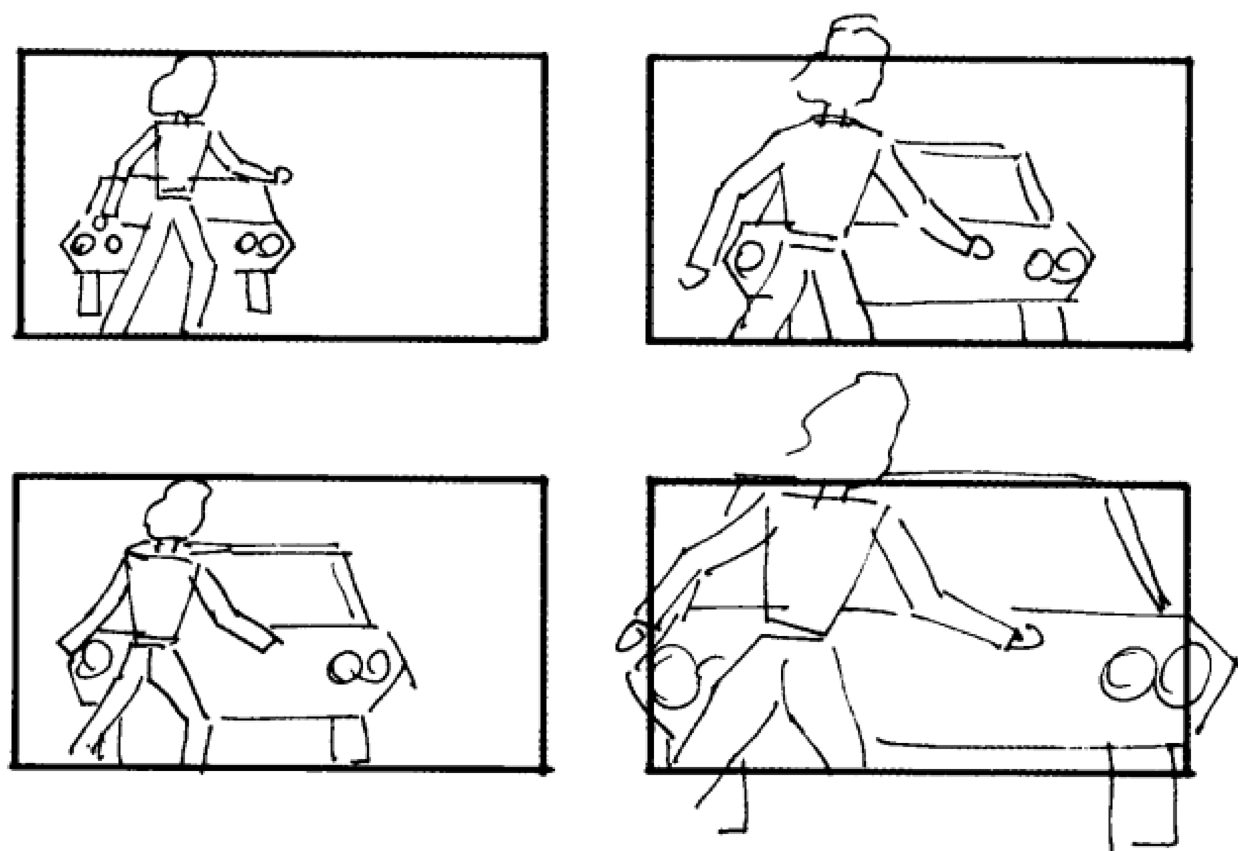


示图 3.16a 在简笔人物图上添加有透视感的立方体，可帮助表现摄影机角度。



示图 3.16b 在简笔人物图上添加有透视感的立方体，可帮助表现摄影机角度。

PDG



示图 3.17 给简笔人物添加体积，可以传达大量的构图信息。

车子间的位置关系。

本章要表达的最重要的观点是，不论导演拍片时有没有使用故事板，它对导演都是有帮助的。比如，在大部分的剧本被制成故事板后，导演就能看见故事中戏剧性的流动，而那是剧本中所无法传递的。再者，在纸上影像化的过程，是一种促成意念的技巧，而不只是为创作团队在拍片现场建立的计划而已。当导演自己画图时，这个过程是更为有利的。如果你正在执导一部电影，我们是无法说尽卷起袖子来直接面对影像的重要性的。不管我们的图有多粗略，在纸上组织镜头所需的思考过程和心理状态是无价的。

布莱恩·德·帕尔玛(Brian DePalma)在麦金塔计算机上用**故事板程序**(storyboard-er)软件画简笔人物图，像这样简单的图，很容易成为帮助记忆的工具。每个景框包含一个**图标**(icon)，可以提醒我们熟悉的镜头细节，这其中包含了所有被遗落的透视感元素。当然，对帕尔玛有效的方法，对你不一定有效，你也许能找到一种不同的适合你自己的呈现方法。对这本书而言寻找故事板的乐趣之一，就是发现每个画家形成的自己独特的故事板制作方法。

3.17 制图术

如果你能画画，那没有理由不把故事板画得更好一点。本书虽非教导绘画的书，但却可以传达一个对故事板画家很重要的观念："你省略的部分才是重要的。"事实上，我

PDG

第一次听到这个道理时，正在播放音乐，那感觉就好像每当你身处经验丰富的艺术家之中时不断竭力挖掘一样。对一位故事板画家而言，**简约**（simplicity）不只是品味的问题，它也是必要性的问题，因为我们很少有时间能为电影的每幅故事板勾画细节图。

画家诺埃尔·西克尔斯（Noel Sickles）的线条稿，就是所谓“简约”的范例，也是简易绘图法的教本。虽然他从未当过故事板画家，但他在漫画领域高度创新的作品，以及之后成为一位全国知名的广告画家时的作品，在今天仍然是深具影响力的。

图 3–10 所展示的是他的早期漫画作品《尖酸史密斯》（*Scorchy Smith*）的放大图，这里所显示的是如何以较少的线条表现各种物体的表面和所处的场所。如果你希望形成一种实用的故事板风格，背景的细节是特别值得研究的，即使最简单的画法对导演表现场景都是有帮助的。图 3–11 是舍曼·拉比为《比弗利山警探 II》（*Beverly Hills Cop II*）绘制的快速素描。这类短小的略图是典型的与导演开会时所画的图，每格只花一至三分钟就完成，意即整个段落可在一小时内谈妥并画完。然而，单以绘画的观点





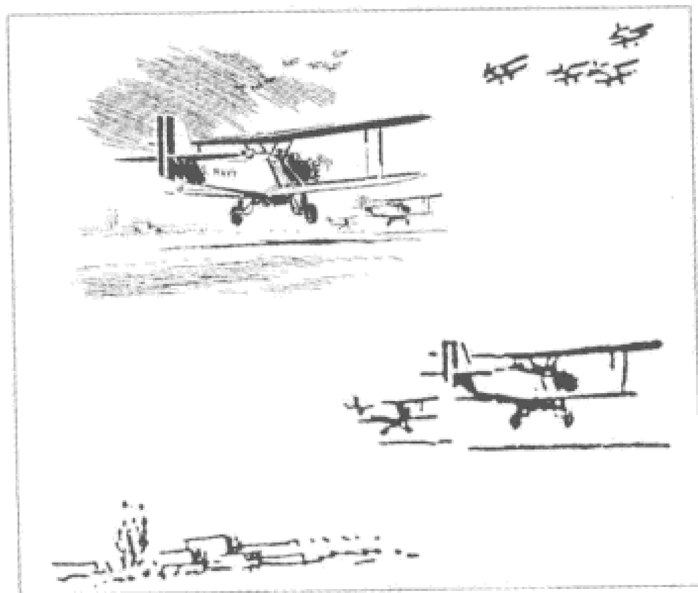


图 3–10 诺埃尔·西克尔斯在 1933 年开始画连环漫画，时年二十六岁，他很快发明了一种表现主义式的黑白墨画法，展现一种高度写实如照片一样的外貌。五年之后，西克尔斯离开了漫画的领域，并成为他那一代最重要的杂志和书籍的插图画家。这些从西克尔斯漫画《尖酸史密斯》中放大的图，展现了搭配良好的线条与阴影如何传递了大量的视觉信息。他的作品充满了表现图像的办法和创见，对故事板画家而言，犹如储藏灵感的宝库。他的作品即将付梓，以下是他的出版商：Kitchen Sink Press. Inc. Number 2 Swamp Road Princeton，WI54968.

PDG

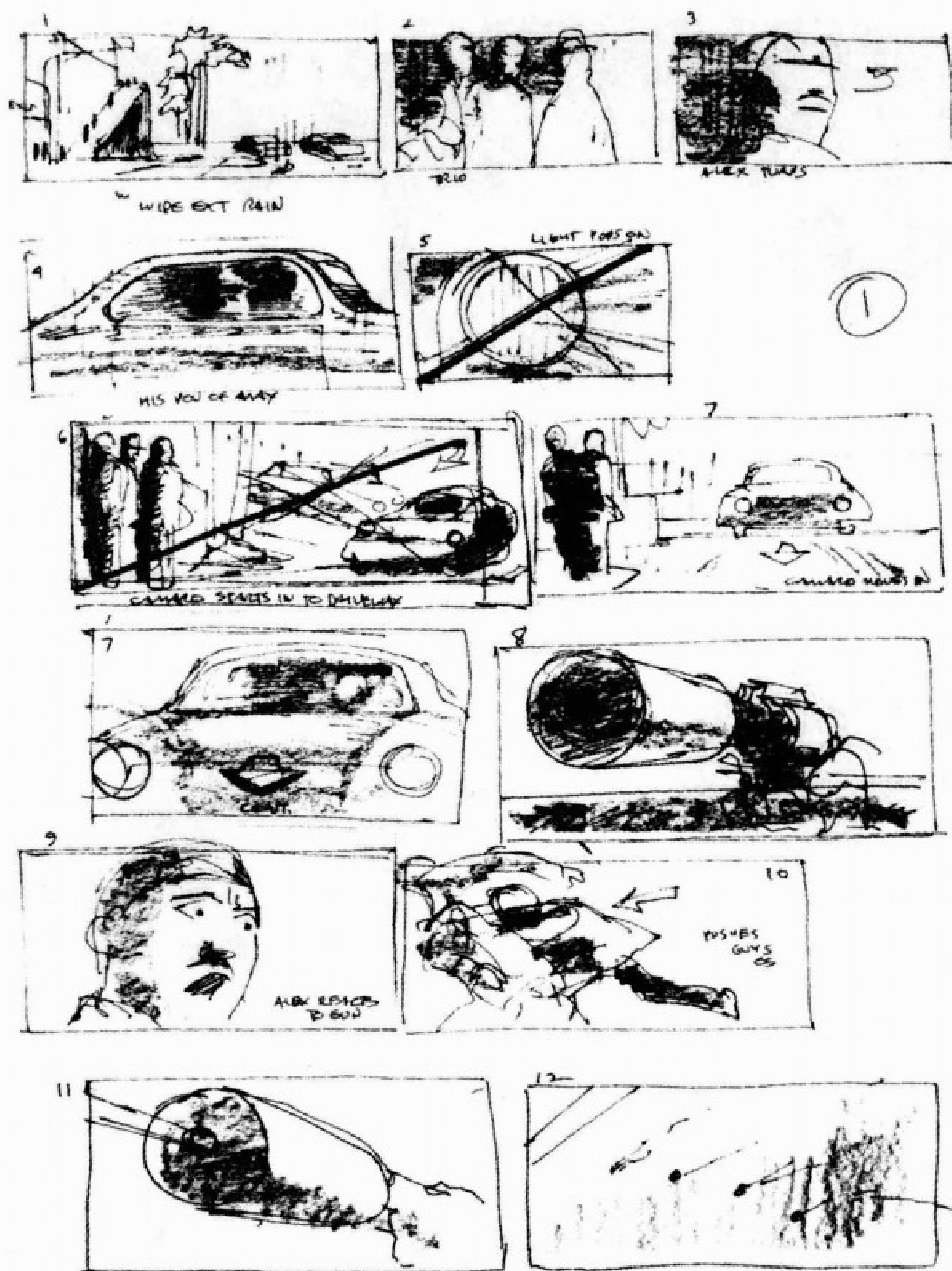


图 3–11 舍曼·拉比为《比弗利山警探 II》里的一景绘制的素描简图

来考虑故事板是不对的。事实上，研拟一个场景的概念用掉的时间，通常也就决定了画在纸上所需的时间。像《比弗利山警探 II》所用的图是故事板画家用来做笔记用的，之后会依据它再交出更细致的图。

3.18 气氛

另一系列舍曼·拉比绘制的故事板，如图 3–12 的 1 ~ 27 张故事板所示，这是《银

PDG



1.飞行器喷着烟



2.飞行器降落，当D打开门，狗在一旁吠叫



3.风刮着，D走向农庄

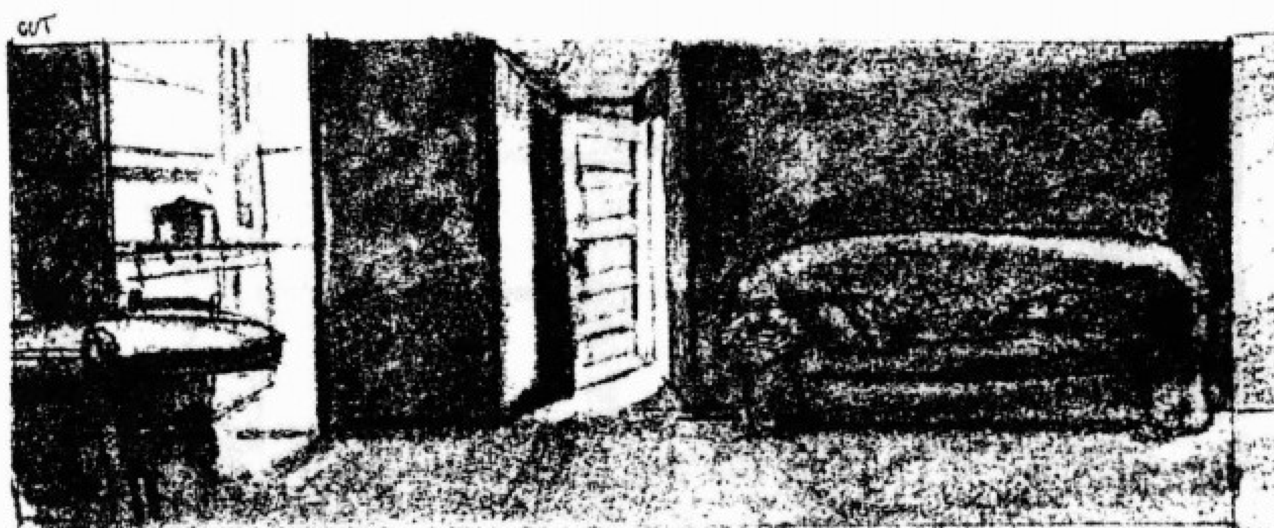


摇镜

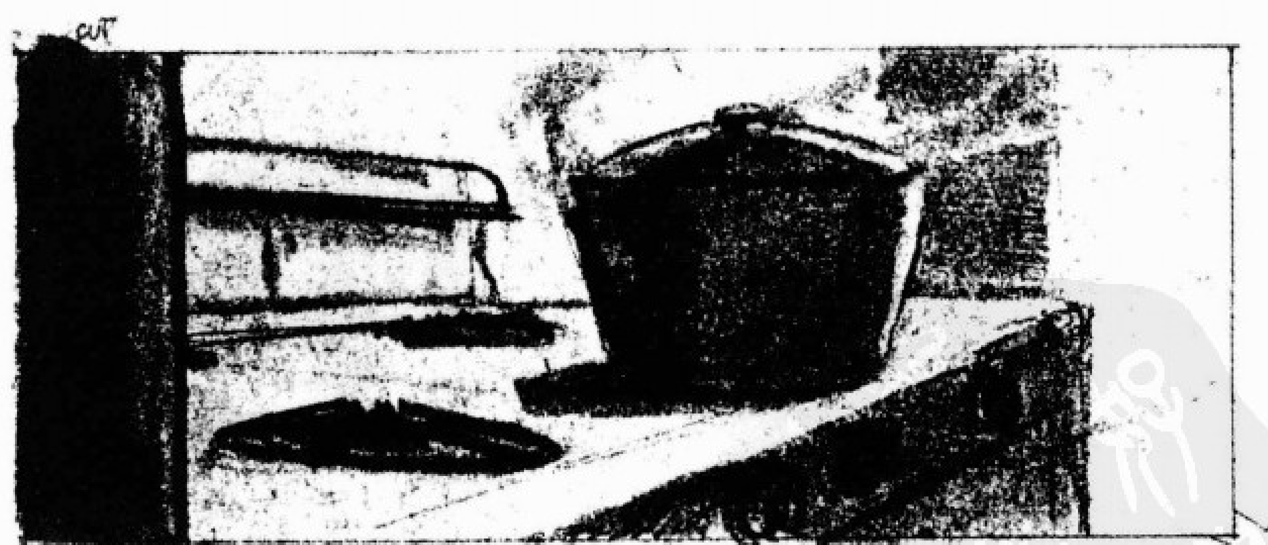
图 3–12 这个《银翼杀手》开场的版本并没有被拍摄，构思美妙的故事板是舍曼·拉比的作品。



4.D打开大门



5.D观察房间的主观镜头



6.主观镜头，火炉上煮沸的锅，摄影机向后拉……

图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板



7.D入镜看着锅，他向右转身，摄影机跟着他



8.D坐着，往窗外看



9.他的主观镜头，巨大的拖拉机向房子驶近

图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板

PDG



10.有男人进来，看见D，与他交谈



11.男人拿下护目镜



12.男人走进厨房，D在画面另一边，两人交谈

图 3–12　舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板



13.D脸上显出坚决的表情



14.男人从厨房端出一碗汤,继续交谈



15.D向男人开枪

图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板

PDG



16.男人中枪时后退，他倒下，汤碗落下



17.他跌出画面



18.D站在倒下的人前

图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板

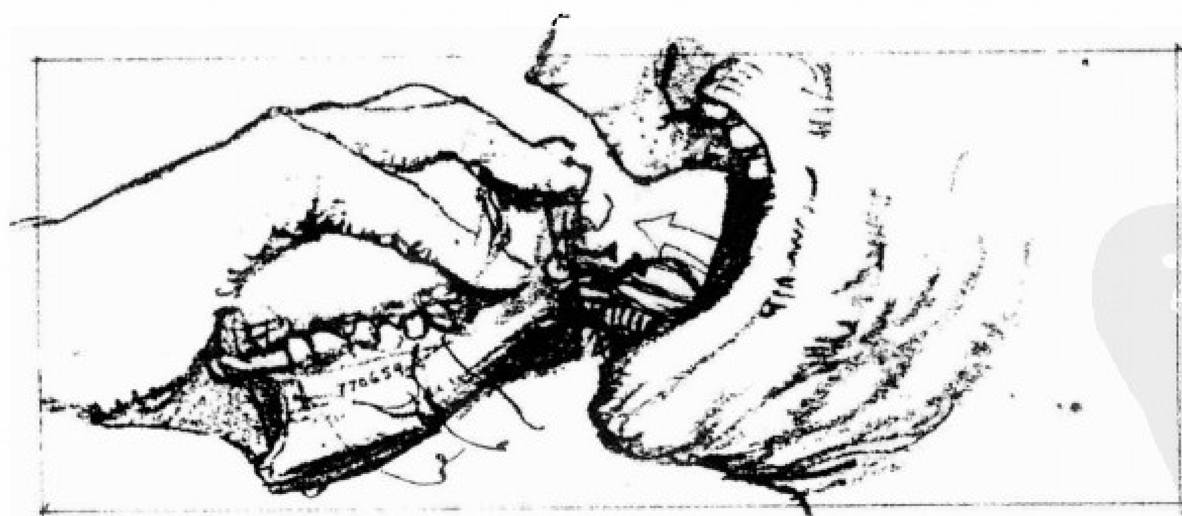
PDG



19.特写—D捏他的脸颊



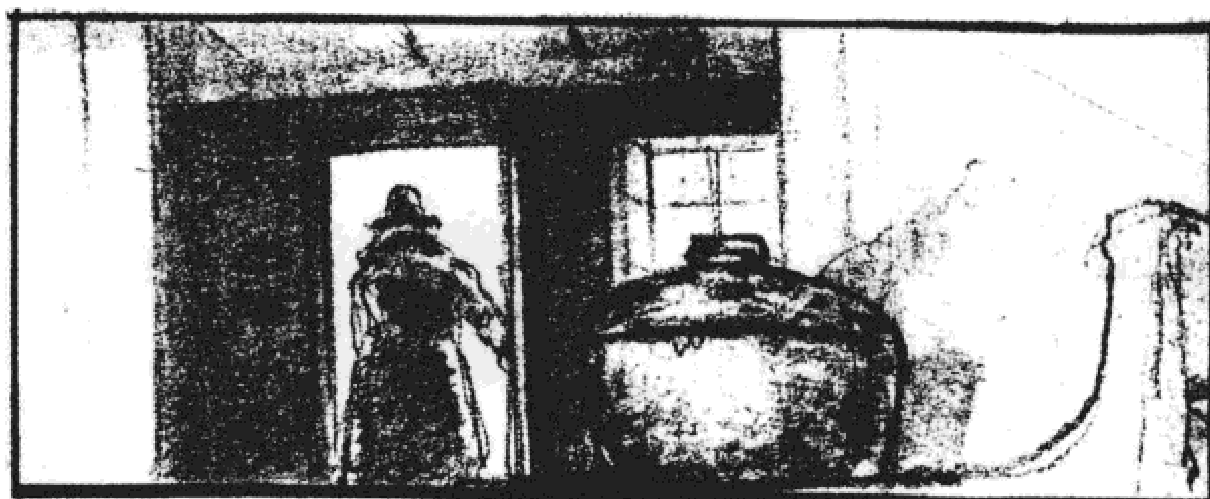
20.特写—D的手伸入他的口内



21.他拉出颌骨，上面印有编号

图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板

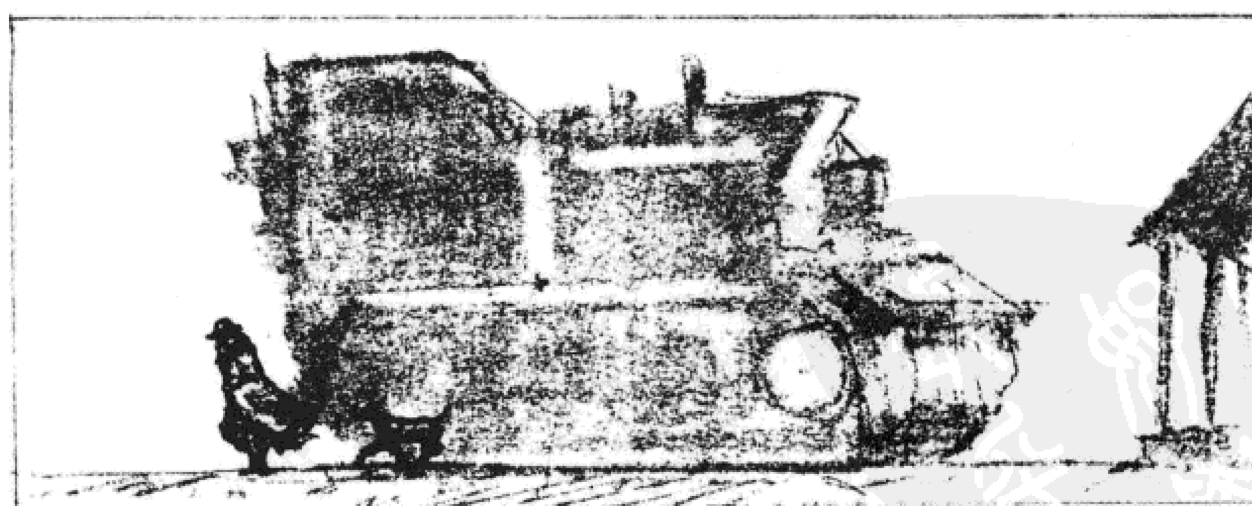
PDG



22.固定镜头，他转身走出房间

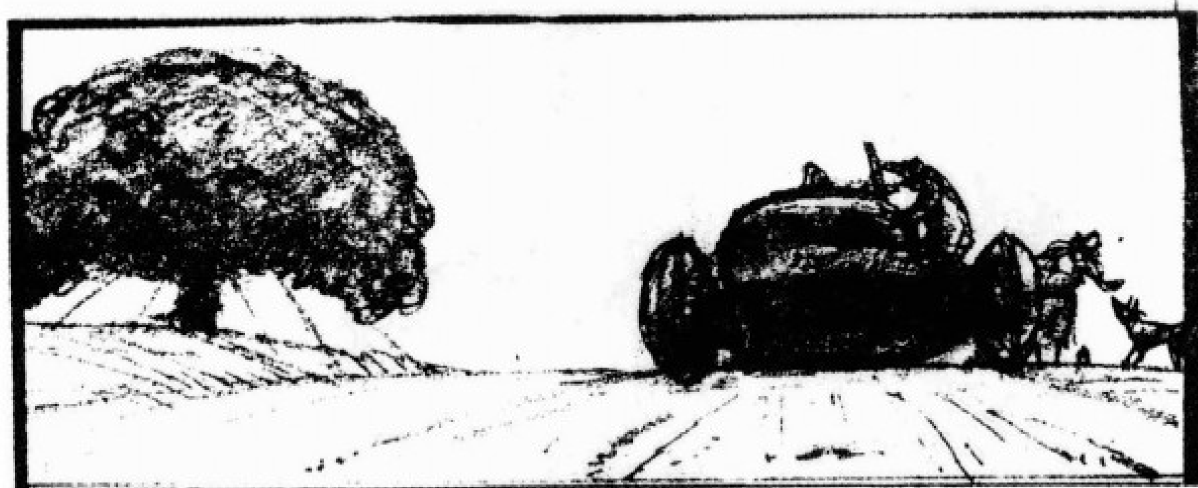


23.他走过院子，狗跟随着他

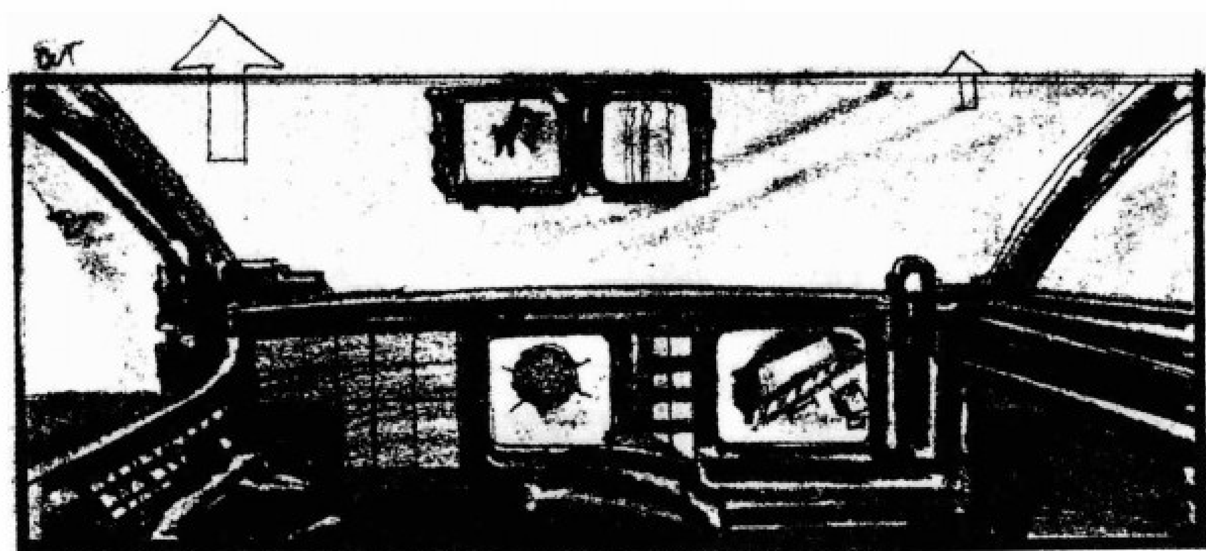


24.D走向飞行器，狗跟随着他，经过巨大的拖拉机

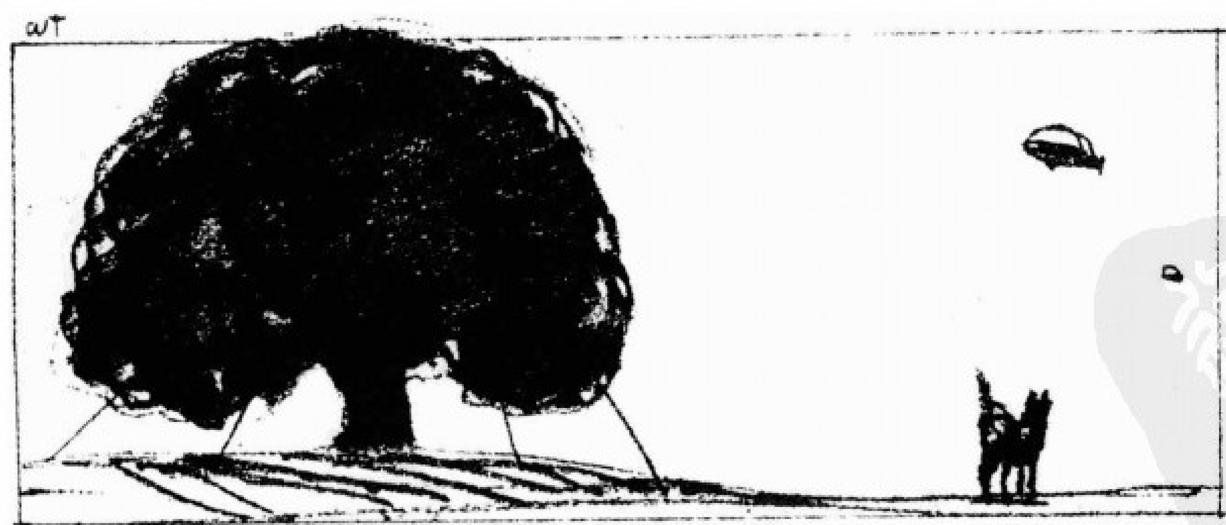
图 3–12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板



25.摄影机跟拍D，他试着拍打狗，狗后退，D进入飞行器



26.D的主观镜头，飞行器内景，起飞/监视器显现狗、树和农庄



27.飞行器远去，狗望着

图 3-12 舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的故事板

PDG

翼杀手》中的开场片段，其中展现了他精湛的图像叙事感，那是影片中并未拍摄的两场中的一场。这是一个极好的使用气氛来建立影片基调的例子，在此例中，它反讽地使用了宁静的、田园式的背景来制造气氛。开场显示的是哈里逊·福特（Harrison Ford）所饰的角色德克尔，将他的旋转飞行器降落在一个农场上。开始几幅构图优雅的景框，只有简单的形状，但能引发奇特的20世纪40年代科幻小说的感受。

3.19 角色

下一个由弗雷德·拉奇（Fred Lucky）绘制的故事板，如图3-13，显示了具有表现力的角色如何帮助每个场景制造清楚的喜剧意图。弗雷德在进入真人电影部门担任笑话作家前，就在迪斯尼片厂的动画部门磨炼了他的卡通绘画技巧。作为一位自由工

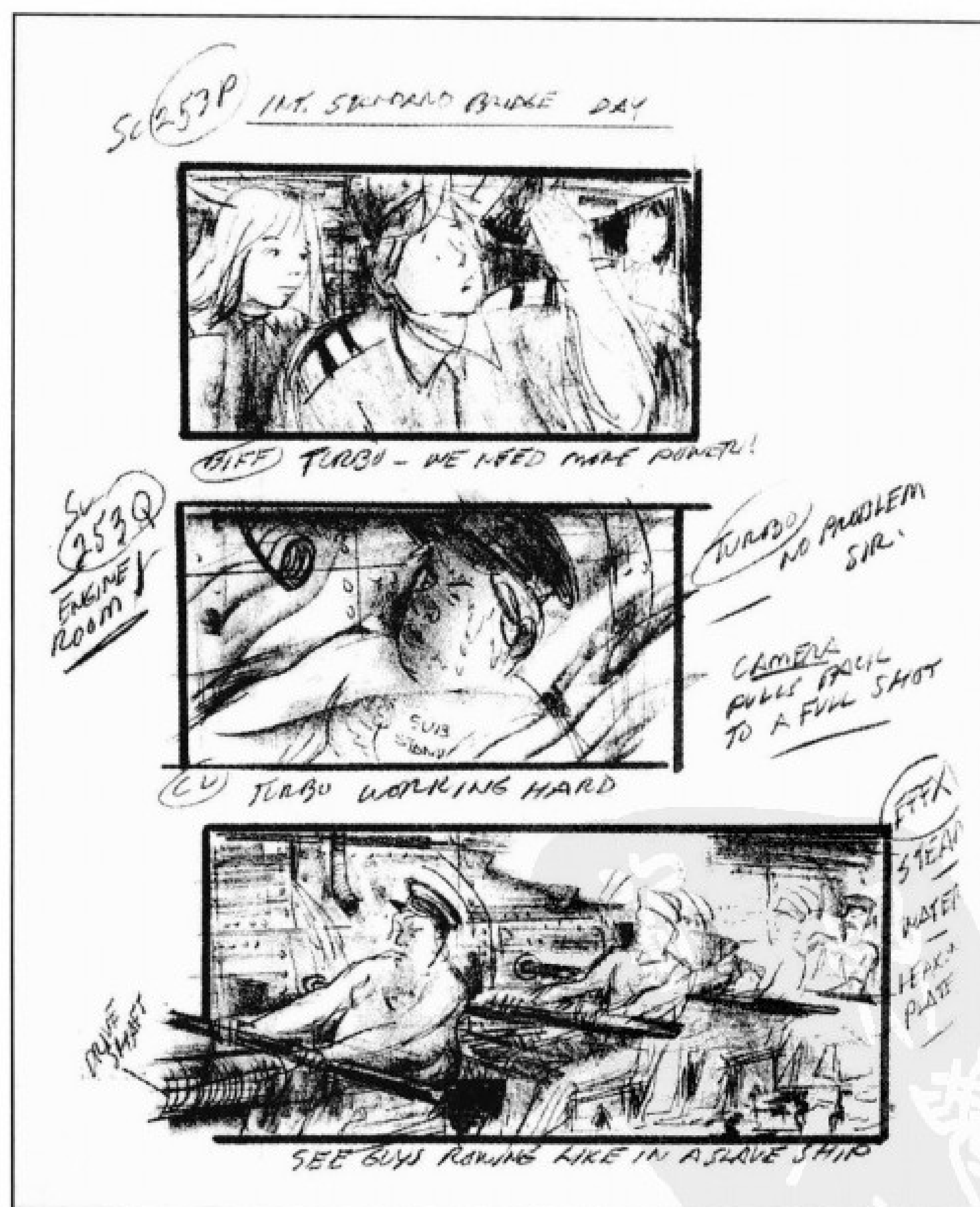


图 3-13 弗雷德·拉奇绘制的故事板，这是前三张

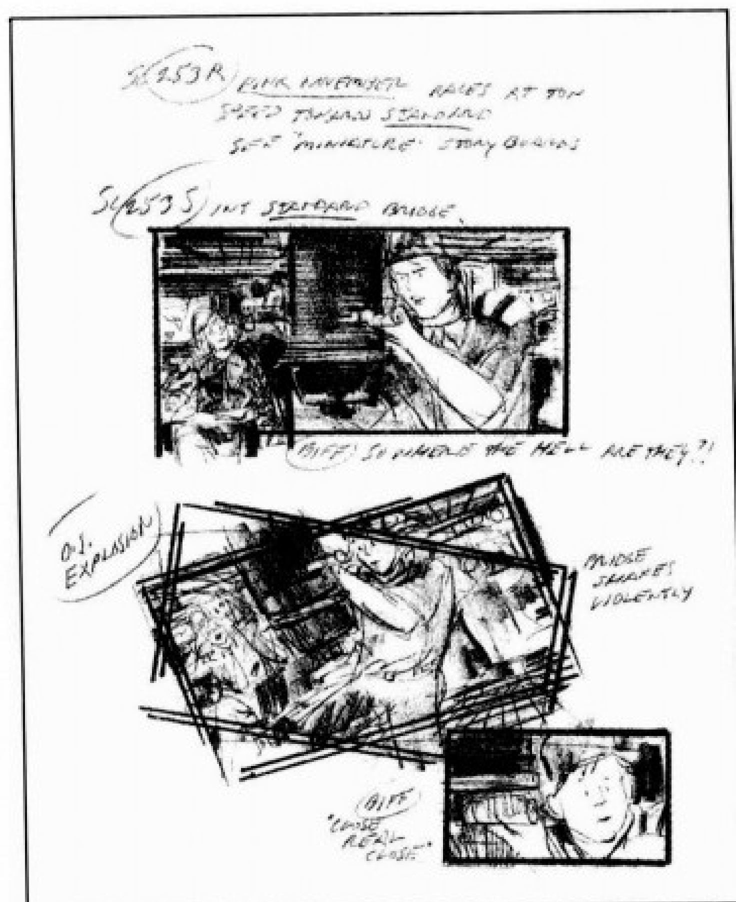
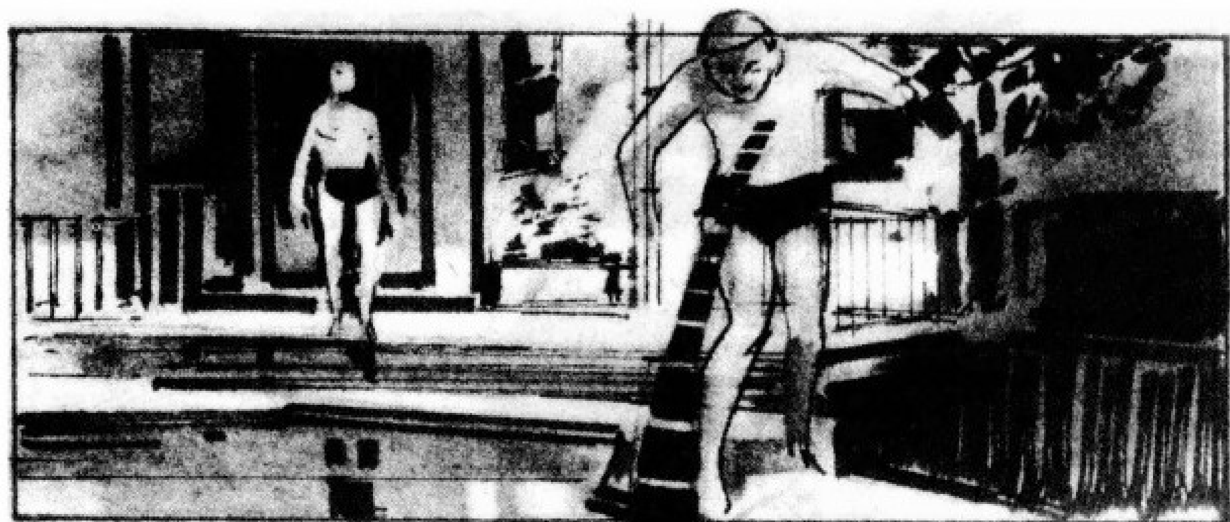


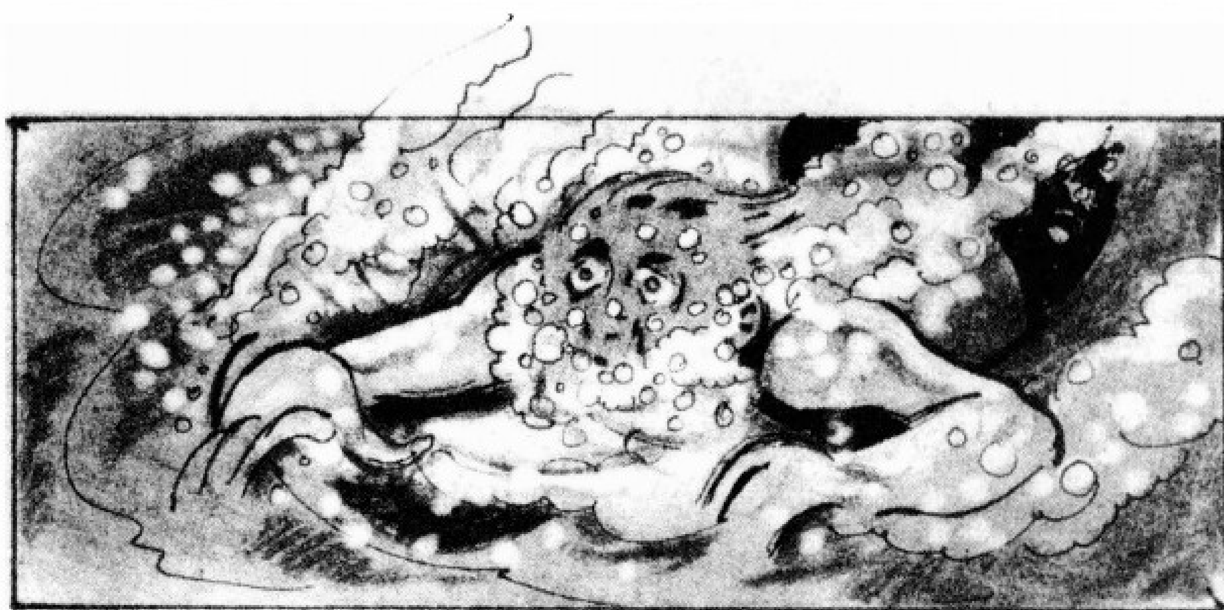
图 3-13　弗雷德·拉奇绘制的第二组故事板



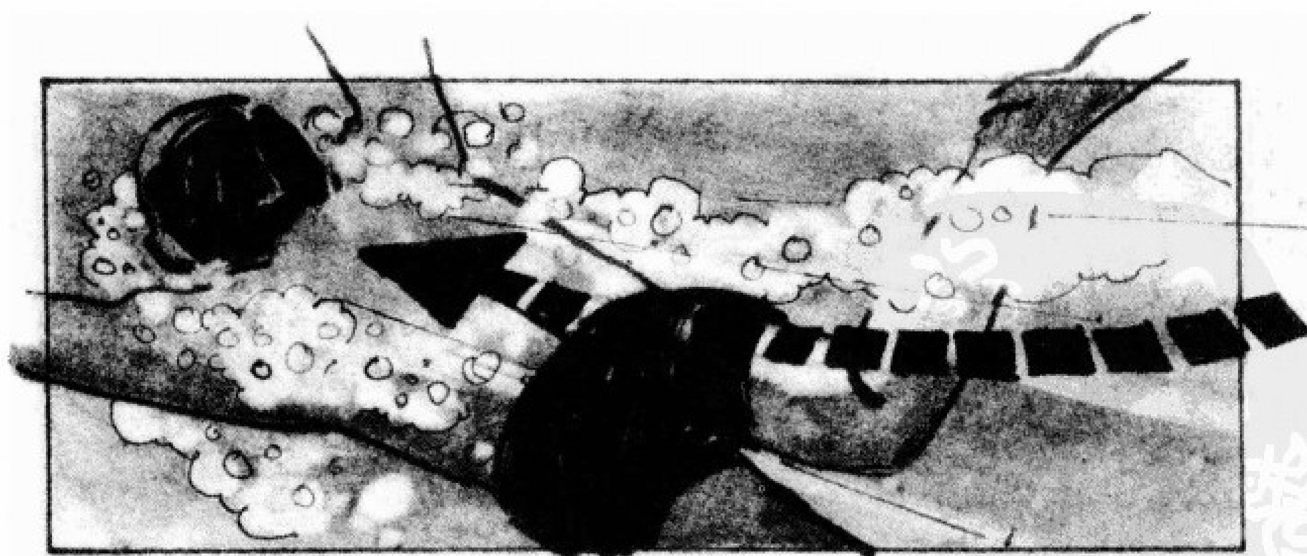
图 3-13　弗雷德·拉奇绘制的第三组故事板



1. 镜头与本杰明一同拉出



2. 右方入镜并快速摇左

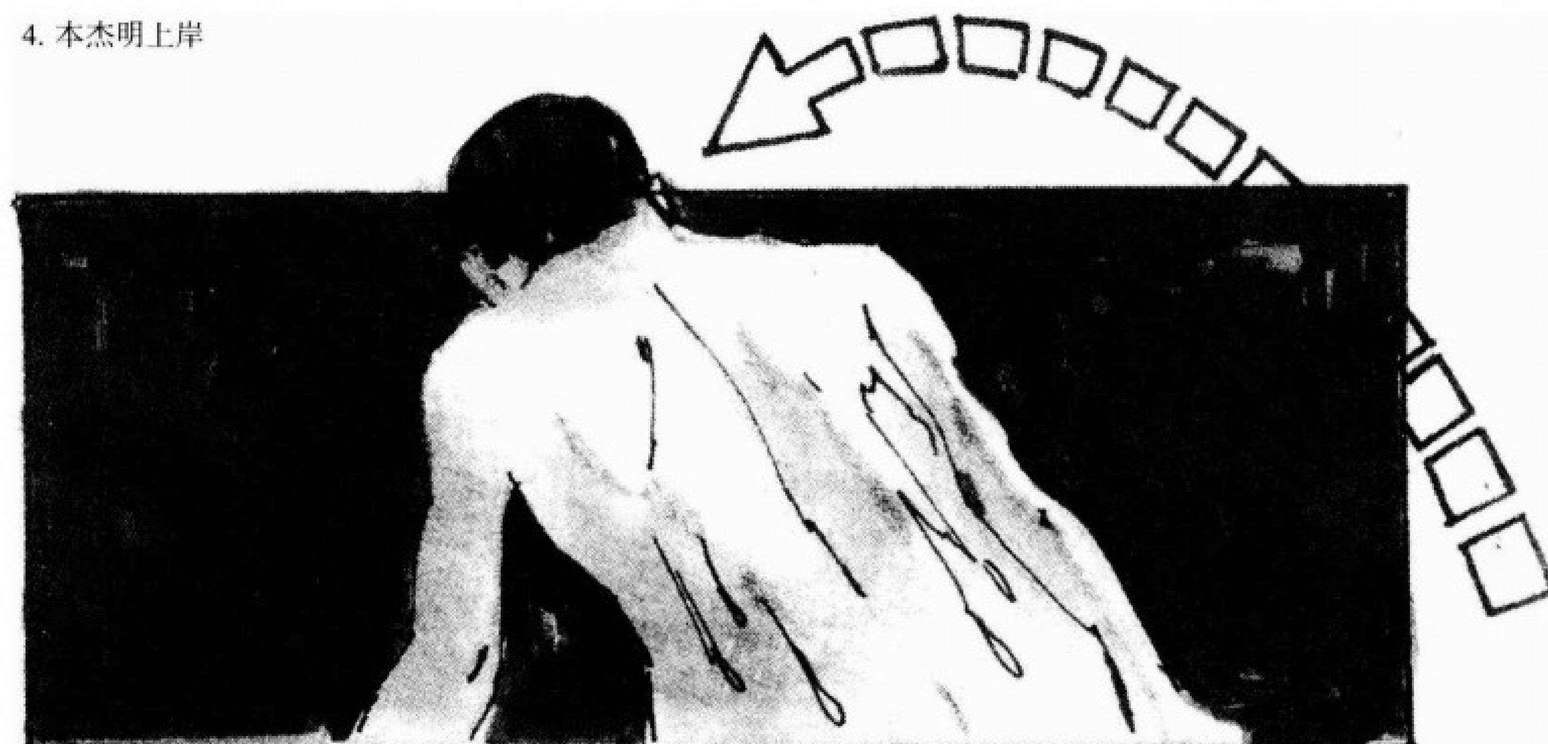


3. 本杰明游起

图 3–14 哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，美术设计师是理查德·西尔伯特



4. 本杰明上岸



5. 我们与他一同上移并翻过去



6. 内景，旅馆房间

图 3–14 哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，美术设计师是理查德·西尔伯特



7. 本杰明转头看向我们



8. 主观镜头，布拉多克在池边



9. 本杰明趴在橡皮筏上

图 3–14 哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，美术设计师是理查德·西尔伯特

PDG



10. ……“起来，罗宾逊太太来了。”

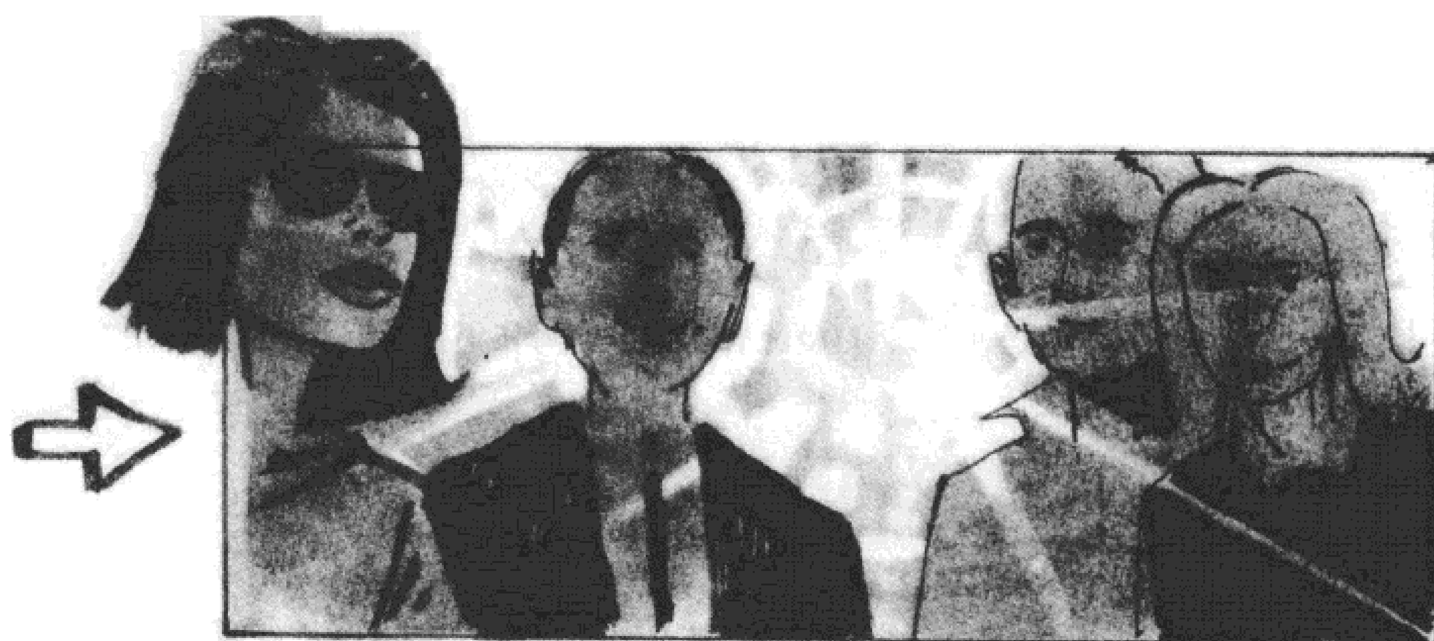


11.



12. “嗨，本……”

图 3-14 哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，美术设计师是理查德·西尔伯特



13. “和罗宾逊太太打招呼，本杰明。”



14. “哈罗，罗宾逊太太。”



15. “哈罗，本杰明。”

图 3–14　哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，美术设计师是理查德·西尔伯特

PDG

作者，弗雷德每年都要为四至五部影片画故事板，而且他在诠释和撰写喜剧方面是炙手可热的，至今已好几年了。

3.20 诠释

总的来说，故事板传达了场景的镜流，也就是戏剧和平面设计的融合。对最好的场景画师而言，故事板也传达了气氛和基调。但实际来说，视点的使用、镜头的透视感和叙事运动才是最重要的。

哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的故事板，见图 3-14，它是综合以上所有元素的绝佳示范，该片的美术设计师是理查德·西尔伯特。

即使我们不知道故事内容，故事板的动作也是很容易理解的，并且剪辑节奏也有清楚的交代。67 页的三幅图显得格外简练，融合了几种效果来设定我们与角色的关系，以及表现本杰明的视点和白日梦。景框的角度使用得极其微妙，且完全由场面调度促成，正如那戏剧性的逆光和水面上的影子效果一样精彩。这是一种高度秩序化的影像叙事法。线条的说明与构图的陈述从未因它们本身的目的而被使用，而是与素材和叙事目的完全协调在一起。这些图可以作为很好的绘制故事板的实体教程。

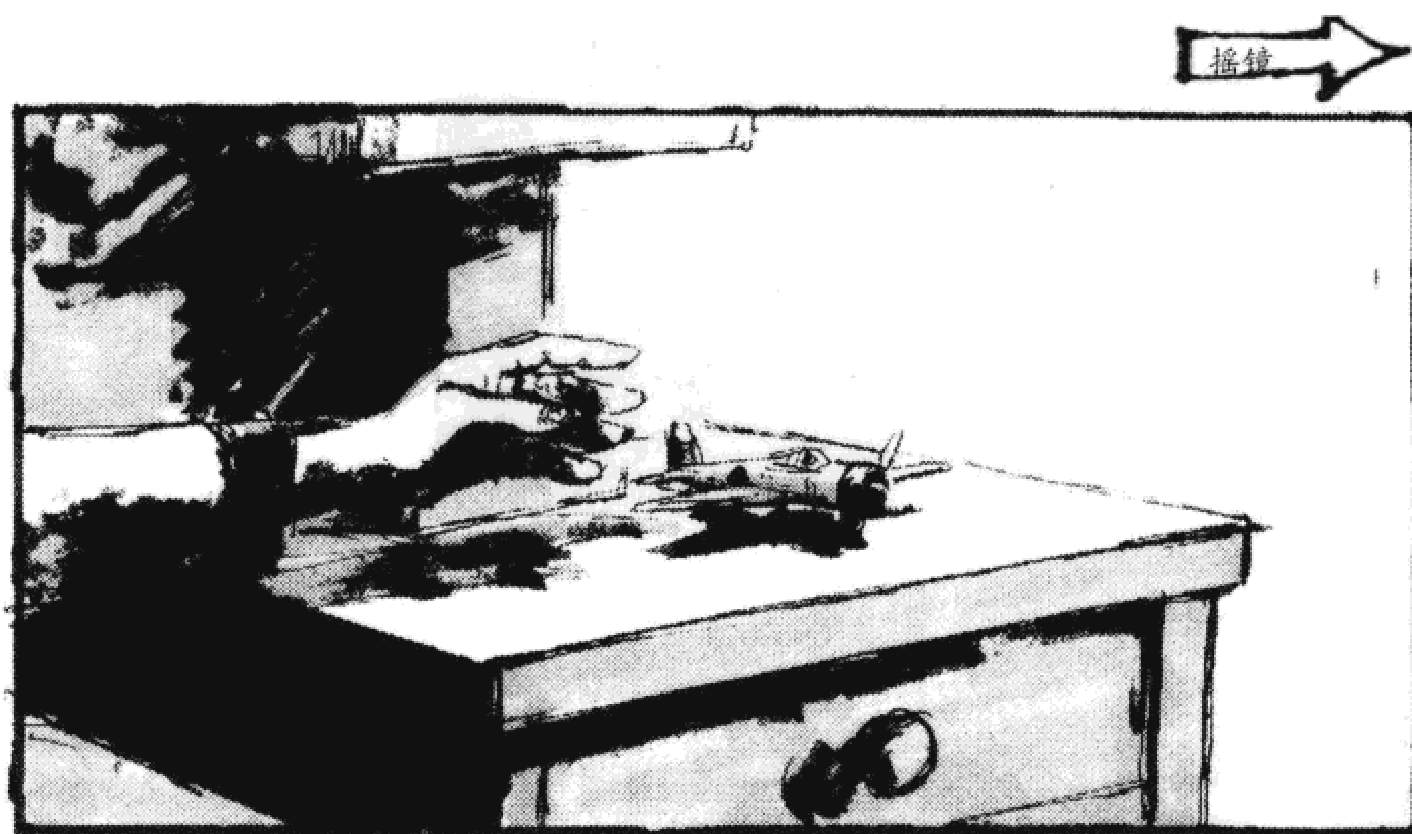
3.21 改编

就某种意义而言，所有的故事板都是一种改编，因为它们都是从电影剧本上转换过来的。然而，不像一出舞台剧或一篇小说，电影剧本被认为是一种中介性质的形式，盛装故事的媒体蓝图。电影的编剧努力将剧本影像化，试着写出一种看得见与听得见的戏剧，事实上，也是必须被看见与听见的，且完全能令人了解的故事。理论上，故事板画家只是将剧本的意念影像化而已，但实际上，如果我们去润饰某些意念时，故事板很可能非常接近于一个新的电影版本。电影编剧如何描述视觉要素，故事板画家也就怎样提出文学意念、重构场景、添加故事元素和提供对白。

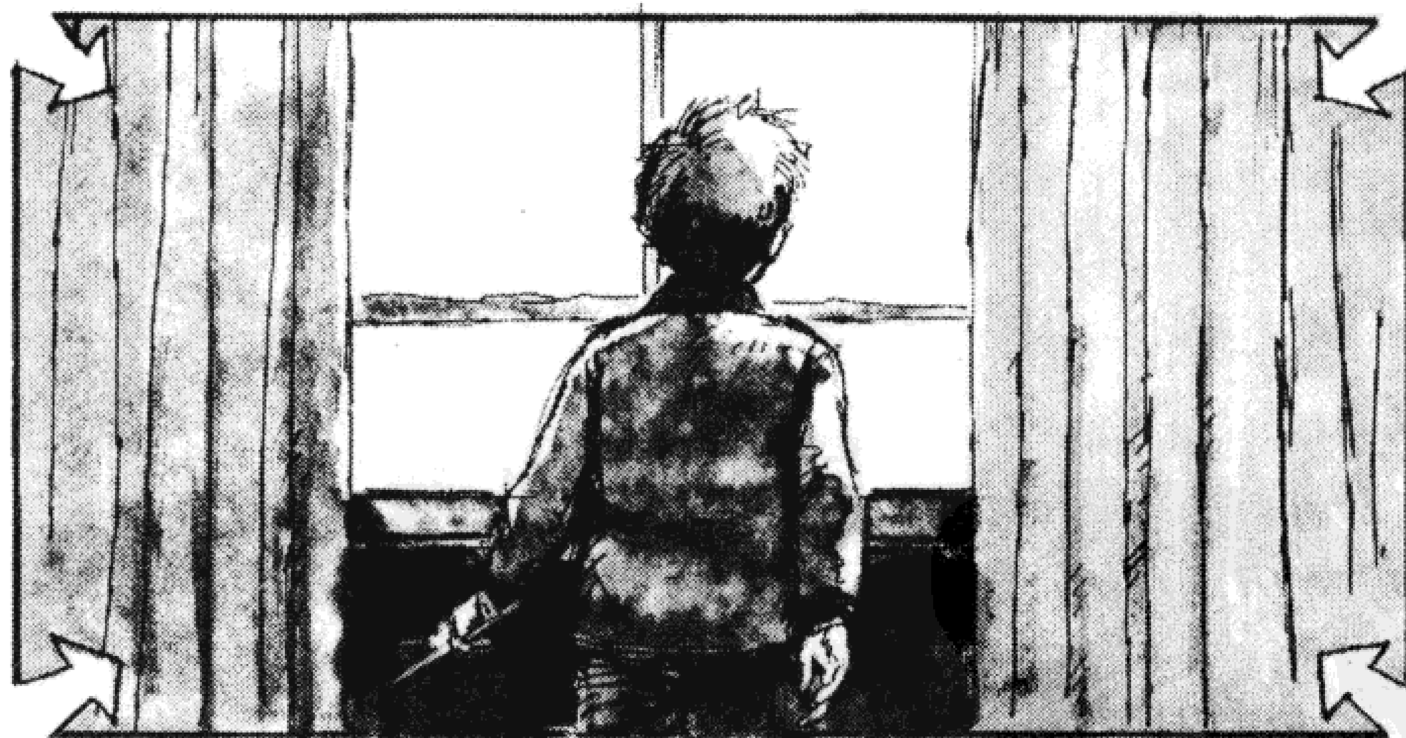
要了解如何为银幕改编故事，我们可以参考史蒂文·斯皮尔伯格改编自巴拉德(J. G. Ballard)自传性小说《太阳帝国》(*Empire of the Sun*)的两场戏。在此例中，斯皮尔伯格主宰了故事板的内容概念。所幸的是，我们有好几个阶段可以比较。小说部分，有两个电影剧本的草稿，第一个版本写于 1986 年 1 月 7 日，作者是汤姆·斯托帕德(Tom Stoppard)，以及修改后的第三版，写于 1986 年 9 月 12 日，作者是门诺·梅斯(Menno Meyjes)；当然，还有故事板，由大卫·乔纳森(David Jonas)绘制，见图 3-15。

3.22 小说

故事描写的是一位十一岁英国小孩吉姆的英勇事迹，他与富有的父母住在上海，



1. 第41场——内景、旅馆房间，夜/黎明
床头柜上有一架小型的玩具日本飞机，吉姆伸手拿起



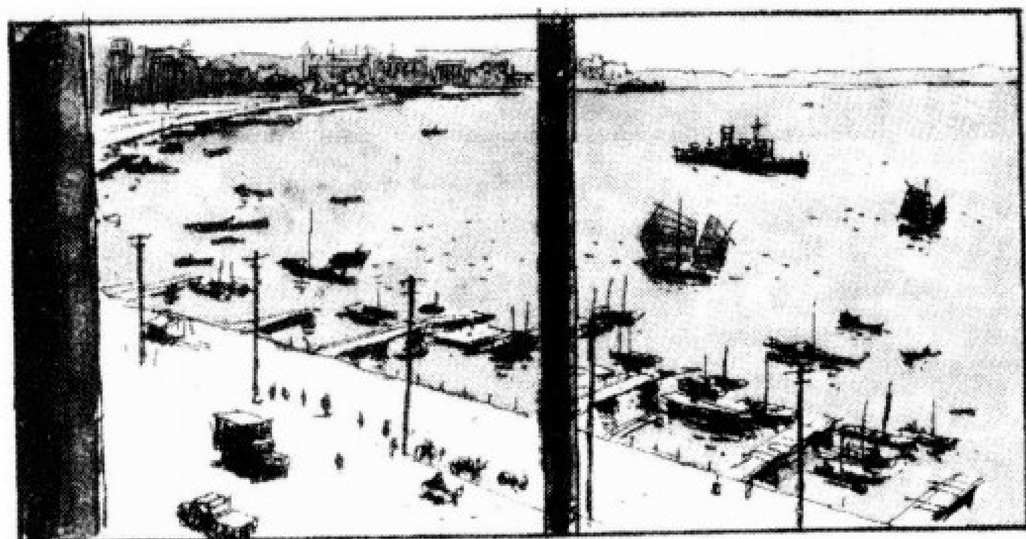
2. 第41A场
吉姆走向窗边

图 3–15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



3. 第41B场
他往窗外望去，镜头越过吉姆……

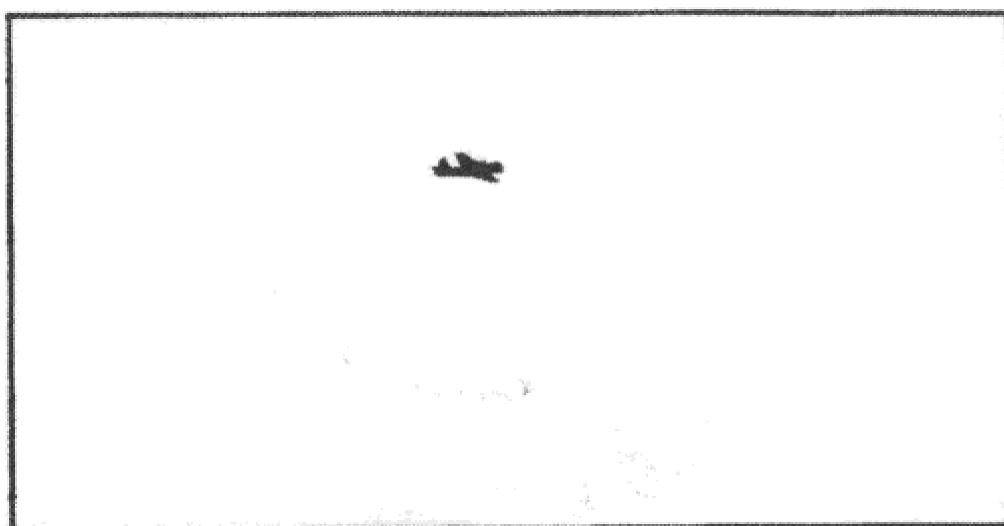


4. 第42场
吉姆望向河面的视野，几艘船在移动，港边有几辆车在移动，还有几辆人力车（切至）



5. 第43场——外景，国泰旅馆，黎明/黑暗
可以看见吉姆往窗外望，我们可听见飞机的声音

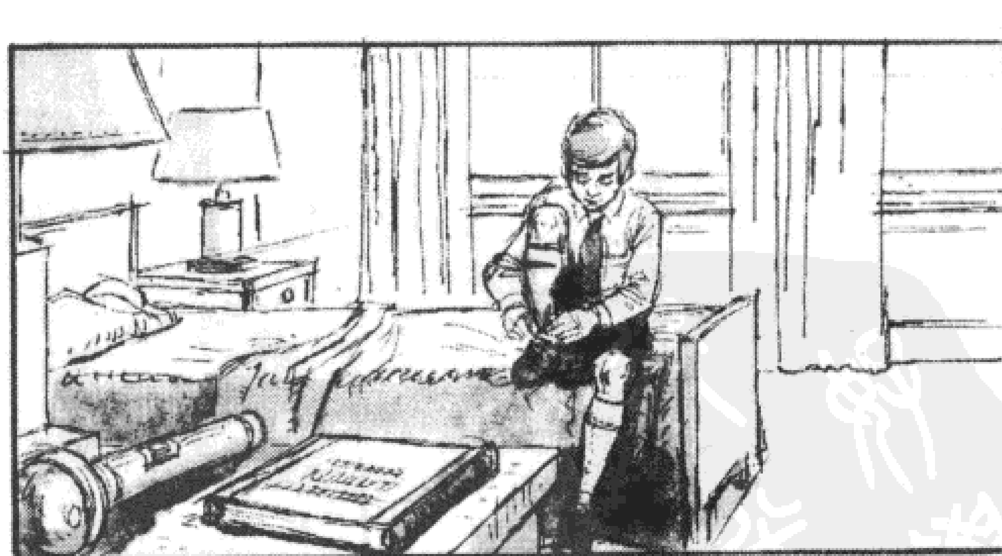
图 3-15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板



6. 第43A场——外景天空，黎明/黑暗
吉姆的主观镜头——一架日本战斗机（切至）



7. 第44场——外景，旅馆窗户
吉姆与玩具飞机（切至）



8. 第45场——内景，旅馆房间，黎明
吉姆穿衣服准备上学，正绑鞋带，前景桌上有手电筒和一本拉丁文课本

图 3-15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



9. 第45A场
古姆走向桌边，拿起书，开始读书，但被外面的闪光吸引

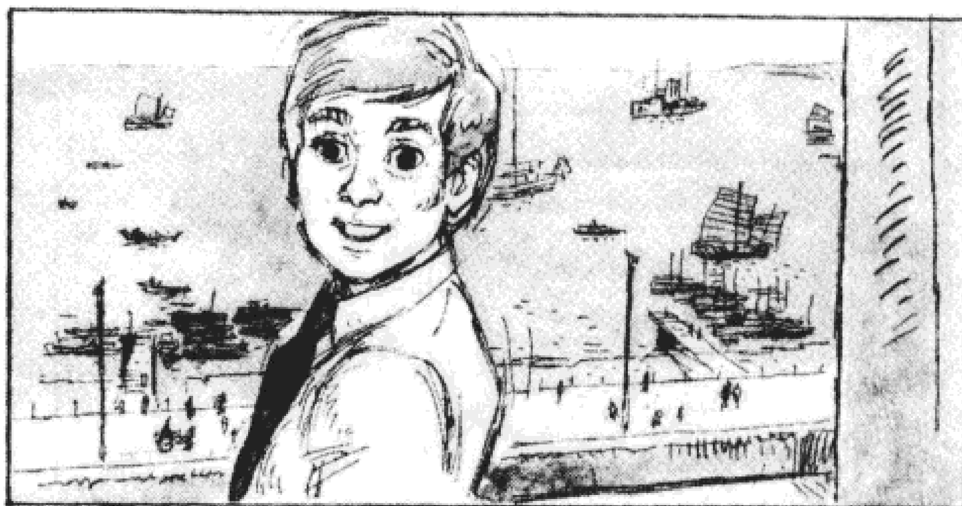


10. 第45B场
他走向窗户（切至）



11. 第46场

图 3–15　大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板



12. 第46A场
他转头(切至)

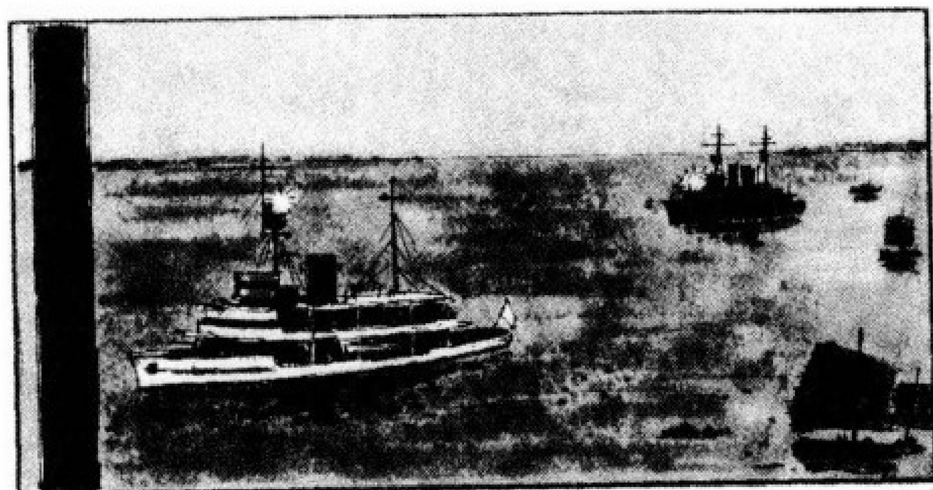


13. 第47场
较宽的景，吉姆跑向镜头

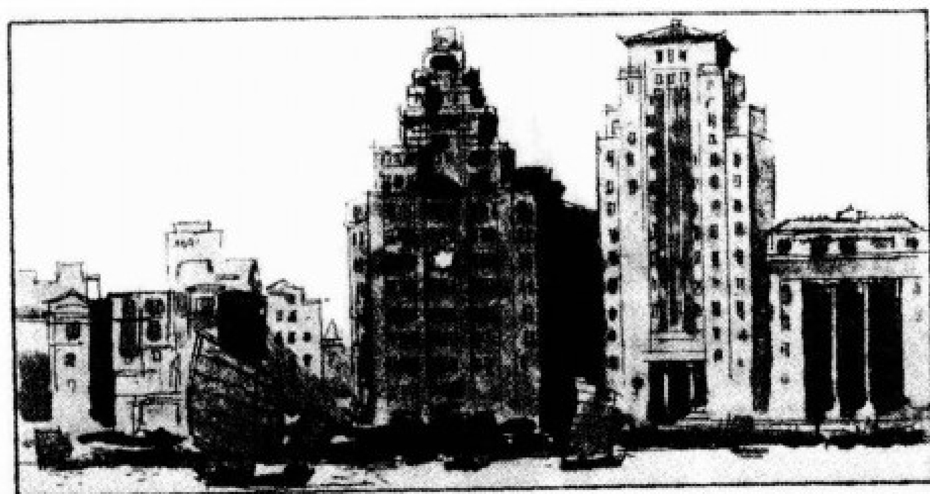


14. 第47A场
他拿起手电筒(切至)

图 3-15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板



15. 第47B场
日本舰艇打信号灯……（切至）



16. 第48B场——外景，国泰旅馆，黎明
吉姆窗口手电筒闪烁（切至）



17. 第49场——内景，旅馆房间，黎明
吉姆在窗口与致高昂地玩着，脸上带着笑容，闪着手电筒，光线自窗户的玻璃反光（切至）

图 3–15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

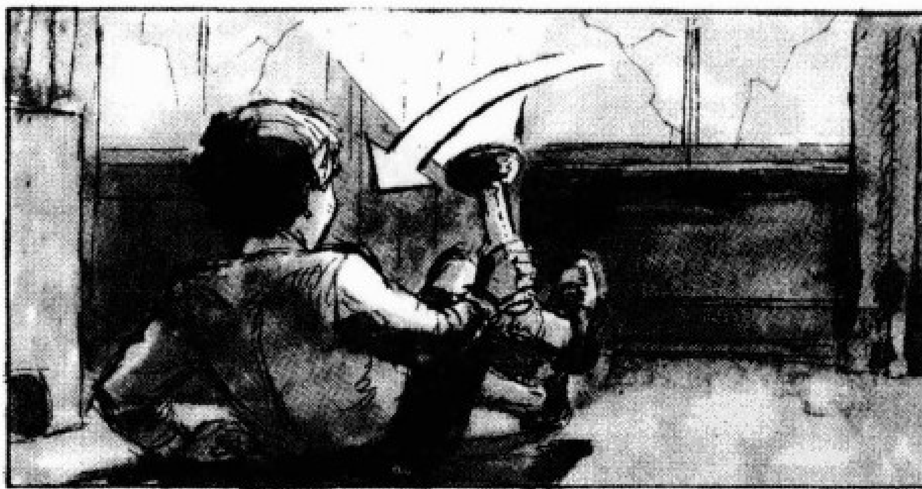
PDG



18. 第49A场——外景，国泰旅馆
吉姆笑着晃动手电筒



19. 第49B场
有爆炸发生，吉姆的窗户裂了，其他的窗户碎了，砖墙震松碎落，
爆炸的反光显现在窗户上（切至）



20. 第49C场
吉姆被震倒在地板上，仍然握住手电筒

图 3–15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



21. 第49D场

吉姆父亲(画外音):吉姆!

吉姆转头:我不是故意的!只是开玩笑的!(切至)



22. 第49E场

吉姆父亲:快穿衣!

吉姆:我正在穿。

吉姆父亲:我们马上离开……



22. 第49F场

图 3–15 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

时间是1941年，日本侵略上海的时候。第一场开始于黎明时分，在皇宫酒店吉姆的房间内。小说中描述的是他已经起床，穿好了学校制服，走至窗口眺望扬子江的岸边，吉姆看见两艘载满日本海军陆战队士兵的巡逻艇，以及一艘装载着从日本炮艇下来的官兵的马达汽艇，他们乘的是美国和英国的船。汽艇用信号灯向炮艇闪信号，吉姆也试着挥动他的手臂，用他从未学明白的童军旗语信号向船舰响应。瞬即之间，炮艇向英国舰艇开炮，爆炸的威力撼动了整个酒店，惊惶的吉姆跳回他的床边。这正是日本开始侵略上海的时刻，在极短的时间内，仓皇失措的旅客开始逃离酒店。吉姆的父亲跑进他的房间，告诉他他们必须在三分钟内离开，坐在床上的吉姆以为自己应为日本的攻击负责。

> 他认识到也许他已经发动了一场战争，因为他从窗口闪示的旗语信号可能导致马达汽艇上的日本军官产生了误会。

3.23 电影剧本

接下来是汤姆·斯托帕德对小说中同场内容所作的改编。故事由吉姆的旅馆房间开始，此时吉姆正在睡觉，他被黎明时一架近距离飞机的声音吵醒，他走下床，来到窗边。

小说中日本海军士兵上船的冗长动作，在此电影剧本里被处理成吉姆观看日本炮艇在江中移动。他离开窗边，把床头灯打开，一个旅馆的外景让我们看见外表黑暗的旅馆，窗内亮着灯光。

不久后画面切到吉姆已穿好学校制服，他拿起床头柜上玩具飞机旁的一本拉丁文课本，但他立刻就被窗外的动作吸引，江中的日本炮艇正向另一艘船打信号。吉姆回到床边，拿起一个手电筒。镜头切至旅馆外景，这是旅馆、河面以及炮艇的远景。在黎明前微弱的晨光中，吉姆的手电筒光在旅馆的窗中闪烁着。片晌之后，炮艇的炮声响起，吉姆的房间被明亮的闪光照亮，吉姆向后跌倒，几秒之内，他的父亲冲进来叫他的名字。

> 吉姆：
> “我不是故意的！只是开玩笑的！”

结果第一版和第三版的电影剧本实质上是一样的，我们可以把它与故事板作比较，而故事板就是剧本相当直接的表现。主要的改变是使场景具有真实电影感的部分，而它们是在电影中被加进去的。图3-15是一密集的故事板展示。

现在我们已经看了这个场景所有的来源——包括小说、剧本和故事板，我们可以思考一下这场戏是如何拍摄的。

3.24 拍摄的段落

这场戏从上海黎明时河边的一组镜头开始，切至吉姆阴暗的旅馆房间内。摄影机跟拍天花板上飞机的影子，它是由吉姆手上的玩具飞机在手电筒光束里移动而投射出来的。摄影机继续沿墙面摇下至吉姆，他正躺在床上，衣着完整，凄厉的汽笛声吸引吉姆走至窗边，眺望江面。

以新的角度拍吉姆，他看见日本炮艇向岸上打信号灯。

切至三个外景，日本船员传送信号的中景。

切至河面的远景，旅馆和炮艇在后景。在此镜头中，我们看见两艘日本舰艇互相传送信号，突然间第三个信号灯自旅馆上层楼房窗户亮起。

切至吉姆旅馆房间，他正用手电筒打信号。

我们可以停在这里来检视，电影的结构是如何发展出来的。首先，有聚光灯和玩具飞机的使用，斯皮尔伯格将两个故事元素，浓缩入一个单一的影像里，并以影像的方式把注意力移转到吉姆身上，这是一种对童年的召唤，并介绍了手电筒和玩具飞机，它们在后面的场景中变得很重要。

另一个视觉上的决定，是将小说中所描写的旗语信号改成手电筒信号，理由是相当明显的，灯光可以让远方看得见，这为镜头展开了新的可能。同时也使吉姆认为，他不慎以灯光传送出宣战信号给日本舰艇，这比以旗语传送更为可信。

在拍摄的段落中，不像电影剧本和故事板，我们从未看到吉姆从窗边返回拿手电筒。借着开场镜头与玩具飞机一起介绍了手电筒后，就不需要再表现吉姆从茶几上拿手电筒的动作了。省略吉姆拿手电筒走到窗边的中间镜头，可使场景更紧凑，而且当吉姆的信号在河面远景里日本舰艇信号的上方显现时，观众会感到吃惊，而不是混淆。

斯皮尔伯格在电影里，还增加了最后一项与故事板不同的变化，当吉姆被炮声惊吓并朝后震倒在地时，摄影机跟随他以摇镜拍摄，但中途离开了他，快速摇向房内以栓子连接的三面镜子，自镜中的映像捕捉到吉姆跌坐在地上的刹那。其中一面镜子随着爆炸声响震动，向内摇摆并及时反映出走廊的画面，使我们看见他的父亲走进房内。吉姆的影像映在其中的两面镜子上，而他父亲的影像则映照在第三面镜子上，这样就把三个镜头连接成一个镜头了，这个镜头设计得如此巧妙，使得效果看起来十分自然。

《太阳帝国》用了两位场景画师，分别是大卫·乔纳森和埃德·弗洛斯（Ed Verraux），他们为这部片子工作几乎长达一年。场景画师利用上海的照片，在环球下设的斯皮尔伯格的安培林娱乐公司（Amblin Entertainment）内工作。像与我交谈过的许多画师一样，乔纳森在进入绘制真人电影的故事板以前，先是在迪斯尼公司的动画部门绘制场景设计图，磨炼绘图和说故事的技巧。

《太阳帝国》的故事板，最早是画在 8.5 × 11 英寸的纸上，图案相当细致，表现了乔纳森非比寻常的构图能力和绘图技巧。它的执行程度有如故事板的最后成品，特别

是电影中的每一场景几乎都是以相同的技术来绘制，这使得乔纳森和另一位画师埃德·弗洛斯，为这部电影全职工作近一年。

3.25 在场景设计图的领域中找工作

故事板制作是种高度专业的技术，它所显现的特质，是其他领域的艺术家无法预期的。故事板画家要整理出别人的想法，然后在极大的压力下于短时间内完成工作。对某些人而言，和一位好的美术设计师与导演合作，以及有机会看见他们的草图被转化成电影，是件相当值回票价的事。

3.26 指南

之所以撰写这本书，其中一个原因是学校里很少有包含美术设计和场景图绘制的电影课程，虽然一般而言，电影场景图，尤其是故事板，对导演、制片和编剧来说是很有价值的工具，但这项课程在大部分的电影学校中都付之阙如。第二章中提到的场景画师卡米尔·阿博特，在加州大学洛杉矶分校（UCLA）教授了一门叫做“认识电影故事板”的课程，那可能是目前可见的最全面的训练。不幸的是，那也是美国国内有关真人电影场景图的唯一课程。

学生们在动画领域里，较易获得故事板方面的指导。洛杉矶美国动画协会提供了几堂没有学分的故事板课程，像是绘图、背景绘图和动画技巧的许多层面。这个协会与动画家协会、电影银幕卡通画家 839 地方分会（Motion Picture Screen Cartoonists Local 839）是关系社团，而且这堂课多是由业界的专业人员来任课。即使你是对真人电影的场景设计有兴趣，却可能比较容易在相关的动画领域里找到学习的机会，因为至少有一些艺术学校现在提供了这方面的课程，另外美国国内也有少数的专业动画学校提供了设计的课程。

好消息是传统的精致艺术或商业艺术学校的训练，对美术设计师、美工师和场景画师而言，仍然是很好的基础。许多艺术学校提供了广告艺术的课程，里面包含了电视广告故事板的课程。然而，它们的焦点往往是在绘图技巧上，像是马克笔以及混合媒介的素材，而不是在电影的技巧上。虽然绘图技巧是重要的，但一位场景画师基本上是一位电影设计者，他关注的是电影摄影和剪辑。因此，不论你的绘图技巧多么强，电影史、电影技术和基础摄影等都是必要的课程。

3.27 公会

专门代表故事板画家的机构只有两个，它们都坐落在加州。第一个是场景画师和绘景画家戏剧舞台从业人员国际联盟 790 地方分会（I.A.T.S.E.International Alliance of The-

atrical Stage Employees)，它的管辖范围包括：真人电影故事板艺术和场景图绘制，本书使用的故事板图片多半出自此公会会员之手。电影工业中的技术公会存在的最大的意义是，它们在不稳定的行业中，提供稳定的工作，保留了一小群艺术家和技术人员高度专业的技艺。若没有公会，许多艺术家就可能在工作萧条期带着这个领域独特的知识与经验离开，去其他地方工作。20世纪50年代末期，自从在片厂内拍片的风气开始衰退，就发生了以上的情形。过去，各种行业公会禁止许多新进的艺术家进入这个领域，但是今天，在任何一行里，找工作主要的困难在于工作的匮乏，而不是公会的压力。

今天，电影工业中的技术公会，行使的控制权比过去更少，因为在洛杉矶以外，有许多非公会独立制片的电影被拍出来。虽然拍电影的费用涨得比通货膨胀的速度还快，但低成本电影耗资也上百万的主要原因，是由于制片、导演和明星庞大的薪资以及电影营销的费用所致。相对而言，技术公会的人事开销是相当廉价的。

790地方分会是个很小的公会，大约有70位活动会员。入会的权责实际上不是由公会决定的，而首先是由资深会员系统决定的，这个系统称为《制片工业经验名册》(*producers industry experience roster*)。要能合格地进入公会，场景画师必须具备在公会契约下工作三十天的资格。790地方分会的管辖权在洛杉矶，另外也有旧金山地方分会，场景画师若越区工作，就无法获得自己公会的保障。因此，在美国国内各州工作，包括公会的与非公会的片子，到头来仍有可能不符合制片名册的要求。

最后，还有电影银幕卡通画家839地方分会，它也附属于戏剧舞台从业人员国际联盟，但这个公会只代表动画画家。有些场景画师同时隶属于两个公会，虽然技术上有相当多重叠的部分，但每个技巧和方法都是独特的。

如果你对这些公会有进一步的兴趣，以下是它们的地址和电话号码：

Illustrators and Matte Artists Local 790 I.A.T.S.E.
14724 Ventura Boulevard
Penthouse B
Shermon Oaks, CA 91403
(818)784-6555
Motion Picture Screen Cartoonists Local 839
4729 Lankershim Boulevard
North Hollywood, CA 91602-1864
(818)766-7151
American Animation Institute
4729 Lankershim Boulevard
North Hollywood, CA 91602-1864
(818)766-0521


PDG

第四章 影像化:工具与技巧

VISUALIZATION:
TOOLS AND TECHNIQUES

4.1 数字草稿(短片)

今天,数字视频的采集和处理都很方便,这使我们能够用数字视频来进行调度和剪辑的实验,并且每次拿起摄像机时都不会有作品容量过大的压力。即使只是五六个镜头的段落,把你的想法以数字形式打草稿,可以培养“镜头感”和“镜头节奏”,这是电影工业领域的词汇,用来描述导演在镜头构图和时间把握的连贯性方面的熟练程度。获得这种导演能力的最佳方法是拍摄并剪辑自己的作品。

艺术中的草稿历史相当悠久。列奥纳多·达芬奇(Leonardo DaVinci)的笔记几乎和他的画一样出名,这表明艺术家常常以非公开的方式锻炼技巧、探究思想。使用“视频草稿”是为了让拍摄和剪辑过程像拿起铅笔快速记下想法一样简单。数字技术已经使得拍电影成为一个直接的、易于承受的并且相对简单的过程。从 iPhone、数码照相机到摄像机等都可以利用。

你可以把短片中的主题做得很简单。实际上,应该简单。你能想起的最简洁的叙事思想是什么?也许主题是阳光、孤独或时间的流逝。你可以讲述一个 30 秒的故事,全部使用特写镜头,你也可以采取倒叙方式讲故事。你可以始于明确的想法,或者让画面带着你寻找主题。你无须讲述一个完整的故事,一个事件(incident)或概念就足够了——甚至只有 20 秒的长度。短片(草稿)是获得电影技巧的最佳方法。

叙事性备忘录或随笔是思想的有用跳板。要铺垫可通过影像表现的思想的话,增加短片的叙事性是一个好方法。苹果公司的 Fina Cut Pro 软件有一个特点:在时间线窗口中播放视频时可以在上面直接录制语言声轨。这使得录制解说成为小菜一碟,非常容易。

值得再次强调的是:简洁是短片制作的关键。组织拍摄中的复杂性和依赖他人的制片支持,会成为短片拍摄的障碍,耽搁进度。准备充足并按部就班的想法对于数字短片来说并不合适。

短片是个性化的作品。在拍摄之时,有个演员一直可用——那就是你自己。我一

个朋友的女儿给我寄来短片作品，这是她申请电影学院的代表作。短片是无声的，短片中她走向摄像机并看着镜头——实际上是看着观众。她把这些5~8秒的片段以较长的叠化组接起来，画面上同时（可是很短暂）出现若干自己的画面。整个作品长度为1分钟，很不错。以最低限度的技巧创造了令人印象深刻的自画像。

4.2 照片故事板

不是每个电影人都擅长画故事板，但数码照相机谁都有。数码照相机可以轻松地拍下排练的场面并用USB或火线接口传到电脑里。你可以用Adobe公司的Photoshop之类的软件进行编辑，然后放到传统格式的故事板中。

照片故事板的缺点是需要模特演员。照片故事板相对于传统故事板的优点，和排练的段落类型有很大的关系。一个只有两三个演员的戏剧性场面对DV短片拍摄来说很容易组织，因为找两三个朋友很容易。以巴里·莱文森（Barry Levinson）的半自传体电影《餐馆》（*Diner*）为例。在《餐馆》或其他类似的发生在诸如车内、餐馆里、家里或公园里的亲密故事中，多数场景都可以采用照片故事板。但是，对人物众多、布景庞大以及摄影角度极端的场面而言，采用传统故事板的图解形式可能更为容易。只要方便使用，并能有效传达你的想法，采用什么样的技巧和格式真的不重要。

4.3 动作板和动画

一旦获得了静止画面并存到硬盘里，你就可以把这些画面做成故事板，或者配上语言和音效做成视频段落。这实际上是动画，即使最简单的剪辑软件如iMovie也足以成功表现影像计划段落。还有一些专为电影人设计的软件，满足他们把静止画面以电影方式呈现的需求。例如，PowerProduction软件的StoryBoard Artist十年前就已推出，是针对电影人的全面解决方案。Storyboard Artist中有人物和场景库，还有可购买的不同主题套装，可以加到软件程序里。Storyboard Artist以时间线为基础，因此可以使静止画面成为既有声音又有“摇摄及扫视”运动的动画。

4.4 3D故事板程序和预视觉化

预视觉化是产生于20世纪90年代的术语，用于描述制作活动故事板的数字工具的运用。视觉特效公司开始使用最新的高端3D动画软件（有时可与2D画面结合）及剪辑软件，制作配上语言、音响和音乐的精致演示。因为制作3D动画可能会非常耗时，洛杉矶已经开了几家专门的预视觉化工作室，数量还在增长。预视觉化服务旨在

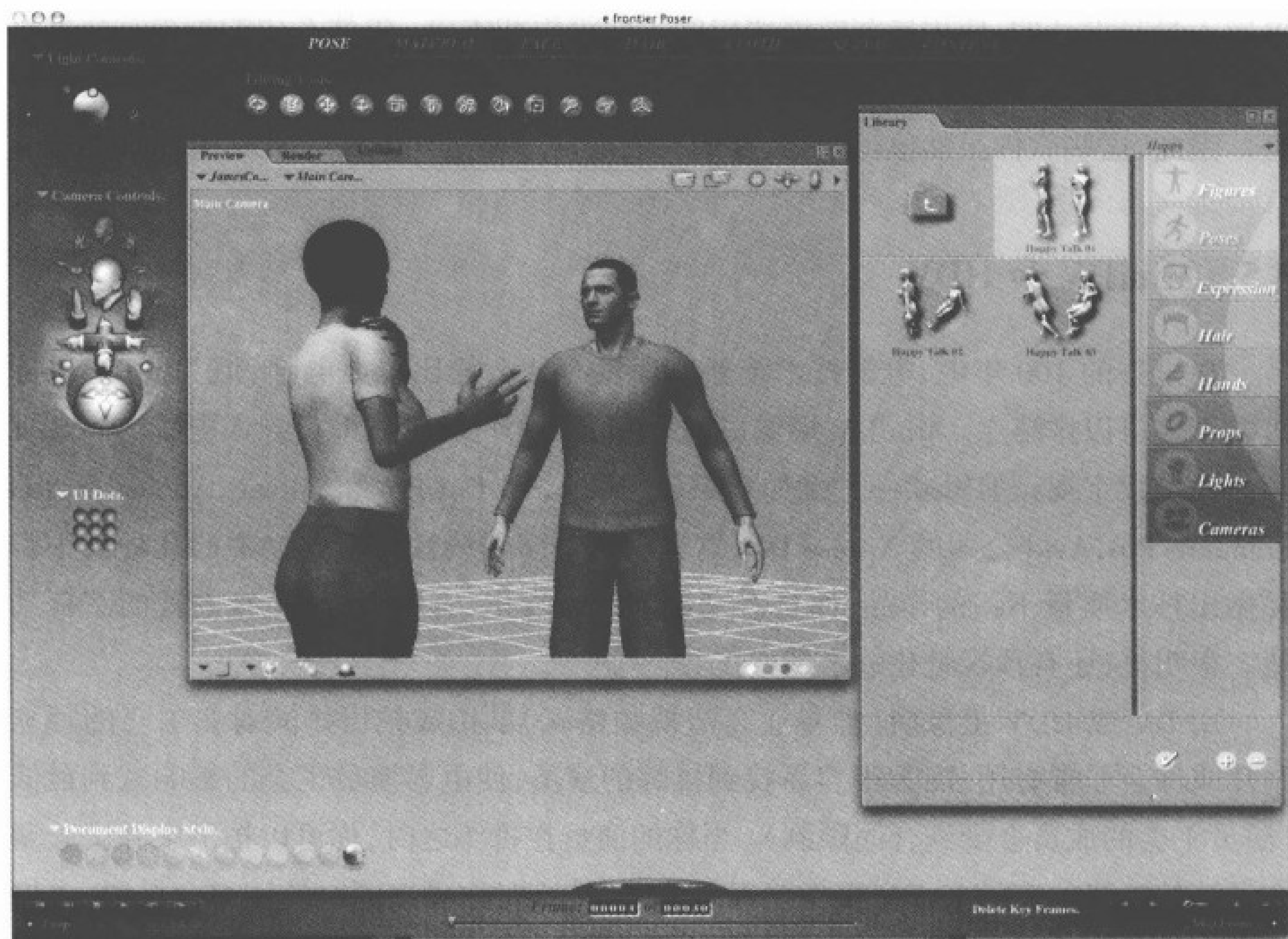


图4–1　Poser是一个以爱好者和专业人士为市场的流行3D动画软件。Poser中有预置的人物、服装、布景、车辆和道具。在一些网站上可以得到成千上万额外提供的Poser道具。

给导演提供布景和3D人物,使导演可以在预视觉化艺术家的帮助下进行掌控。这些预视觉化程序在过去十年里已经发展得很成熟了，常用于现场指导剧组进行镜头构成和动作的调度设计。最完善的预视觉化系统可以通过虚拟摄像机产生摄像机数据,并用来控制现场真实的动作控制摄像机。

预视觉化可以给导演更多的创作自由,使拍摄更加顺利,然而,对于有些剧组来说可能会太昂贵、太耗时。专业的预视觉化小组通常由3到5个老练的计算机图形艺术家、动画师组成，每个片子他们都要用昂贵的软件和硬件做上几个星期甚至几个月。不论你使用哪一种风格预视觉化,都应该是有助于镜头设计的很方便的过程,但不能为影片制作带来过重的负担。另外还有一个行政上的风险:预视觉化给了投资者和电影厂主管对设计中的段落评头论足的机会。这既是对导演工作的干涉,也是形成共识的过程。

除了可以把高端的三维动画软件运用于大预算影片的预视觉化之外，一些适于导演使用的新软件界面简单、易于操作,这些软件是专为电影制作者设计的,无需多少电脑技能,如FrameForge、Antics及RealViz的StoryViz等软件。FrameForge软件在类似于有声电影摄影棚的环境中提供了角色库、服装库、场景库和道具库。界面是为

电影人量身设计的，使用导演能够明白的工作流程和术语。虽然专用的预视觉化软件程序力图做得易于使用，但对导演来说，故事片的镜头设计任务不可能有多大的减轻。因此，这些软件虽然值得研究，在购买之前最好还是先下载试用版并进行试用。

4.5 MiniDV 和 HDV

在过去的 100 年中，电影技术革新方面没有什么能比得上电脑，但 MiniDV 摄像机差不多可以排第二。MiniDV 摄像机是第一个无需特殊硬件即可导入电脑的高端视频格式。数字视频剪辑软件，例如苹果公司的 Final Cut Pro 和 iMovie，Adobe 公司的 Premiere Pro，Avid 公司的 Xpress DV(这里只是众多非线性编辑软件中的几种)，很容易做出技术质量不错的作品，而且有完善的色彩校正、音频混录，还有内置的字幕功能。很明显，还有预视觉化故事的好工具。

用 DV 或 HDV 摄像机(准专业高清视频格式)试拍或拍摄排演对非工会的独立制片或许会非常有用，因为很容易找到排练的演员，使电影演员工会的影响减到最低(演员工会的成员会受到合同限制)。当你的演员在排练之时，你可以拍下来并试验调度设计的想法。实际上，DV 摄像机很普遍，在排练时你可以同时使用多台机器，多机拍摄。

在画面变得容易拍摄和剪辑的同时，录音对电影制作者来说有点被忽略。DV 摄像机的机载话筒对于传统的故事片录音来说是不够的，故事片中的语言听起来应该自然。花钱买不太昂贵的无线话筒是挺有用的(每个演员一个)，这种无线话筒可以轻松地藏在衣领下。使用无线话筒录音距离比较近，跟其他录音方法相比没有“房间混响”。利用准专业的**领夹式无线话筒**(wireless lapel microphone)(250 美元到 500 美元之间)，你可以大大地提升“故事板”或预视觉化的音频。如果你有朋友充当录音师，**单指向话筒**(unidirectional mic)、**话筒杆**(boom)及同期录音调音台大概要花 500 到 750 美元。

4.6 非线性编辑和特效

今天的非线性编辑系统集成了视频特效和声音剪辑功能于一身，取代了十年前的专业设备。这些系统有点势不可挡，但即使是诸如苹果的 iMovie 之类发烧友工具，都有很方便的过渡特技以及音频特效和音乐的额外声轨。圣丹斯电影节以及很多其他电影节都能接受 iMovie 剪辑的影片。然而，学习使用 Final Cut Pro、Avid Xpress 或 Media Composer 之类的专业非线性编辑系统还是有用的，因为接下来很多年你都用得到这些技巧。很幸运，网上课件、第三方的教科书以及 DVD 教程很容易得到，这些

是非线性编辑软件自带手册的补充。Total Training(totaltraining.com)网站和 Lynda.com 网站是很好的动画软件训练 DVD 及网上课件的出版者。

4.7 游戏电影

视频游戏工业使得电脑工业发展出了实时显示的非常真实的画面。在 20 世纪 90 年代后期,有讲故事倾向的游戏玩家意识到玩游戏就像在指导演员演戏。在游戏和电影之间的这个明显的联系引发了一个叫做**“游戏电影”**(machinima)的运动——以游戏引擎完成的电影。游戏电影始于地下运动——黑客们试图用视频录像机捕捉游戏画面,并迅速得到了一些大型游戏公司的支持,给一些受欢迎的游戏增加了始于游戏电影的情节。确认这个电影制作亚文化的最好方式是访问游戏电影网站 machinima.com。这个网站提供了比赛、游戏电影制作者的电影、教程以及很好的进入游戏电影社区的常规介绍。

在专业层面,史蒂文·斯皮尔伯格和彼得·杰克逊等人的电影中已经用游戏引擎来进行预视觉化了,实时的反馈在设计动作镜头时呈现出了很明显的优点。这类技巧甚至被用在现场,用事先录制的视觉特效来预览实时的动作。这只是运用合成世界和环境帮助镜头设计的开端,这些运用将会在未来持续快速发展。

4.8 结论

电脑革新的消极方面之一是替代人类直接交流的程度,对许多消费者来说家庭娱乐中心已经取代了影院,电子邮件已经取代了电话(后者取代了走亲访友),而电脑游戏减少了玩家与真实世界的接触,即使是照片形式的。我的观点是鼓励用电脑进行预视觉化,而不是完全依赖电脑中的虚拟演员和布景。电脑改变了影像的获取、制作和处理方式,甚至会让人上瘾。然而从技术上来说,不应该替代对真实世界的观察、与真实世界的互动。拿上摄像机,拍!

4.9 制片管理

目前制作过程中的每个层面都有相应的程序:包括剧本、预算、制片进度表和后制作业的编码与组织等。这些个别的程序可以结合在一起,如此剧本中的场次就会与拍片现场场记所登记的场号相合,而且可以送到洗印厂和剪辑师那儿使用。相对于其他的活动,预算的数据也同样可以照此方式追踪记录。

这些产品仅仅是计算机软硬件中一点小样品而已,可以确定的说,20 世纪 90 年

代是计算机成为商业设计者以及所有艺术工作者标准配备的重要十年。如果你担心手工的作品将会消失,请想想 19 世纪末,许多画家曾预测摄影术会淘汰他们的技艺,当然这事并没有发生,尽管摄影确实改变了平面艺术的方向。我并不是说这是最好的结果,但最后的结论是,不管艺术家使用的是什么工具,个人的技巧和才艺一直都在发挥功效,并雕琢出他们自己对事物的观点。

以《太阳帝国》的故事板作为本章的结束,应是十分恰当。这是继上一章大卫·乔纳森所画的几幅图的延续,在每幅图里都明显表现出乔纳森精确刻画动作的能力,并传达出剪辑和镜头的动感。

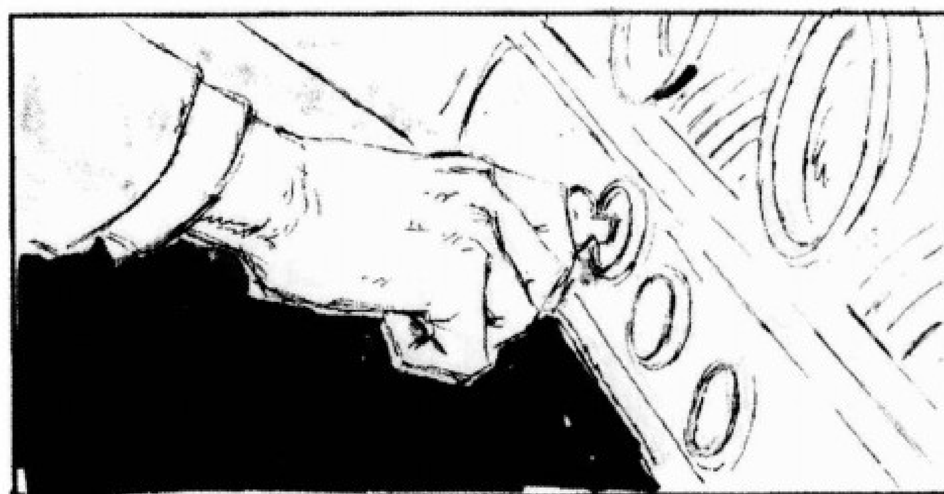
然而,很清楚的是,故事板传达了史蒂文·斯皮尔伯格的视觉风格,熟悉他作品的人就会认出一些他最喜爱的效果。比如,从车内吉姆脸前窗玻璃上半透明的反射影像中,我们看见他所看见的外面的影像。这个简单的效果将剪辑模式中的正拍镜头与**反拍(打)镜头**(reverse shot),结合在单一的镜头里。

这个片段开始于上个段落(图 3-15)之后的片刻,而上个段落结束于日本入侵上海。我们新的故事板开始于吉姆与父母离开旅馆,试图坐车逃离市区。





1. 第51J场
广角低角度街道，杨推挤吉姆和他的父母进入派克车（切至）



2. 第52场
派克车内景，引擎钥匙，杨转动钥匙发动引擎（切至）

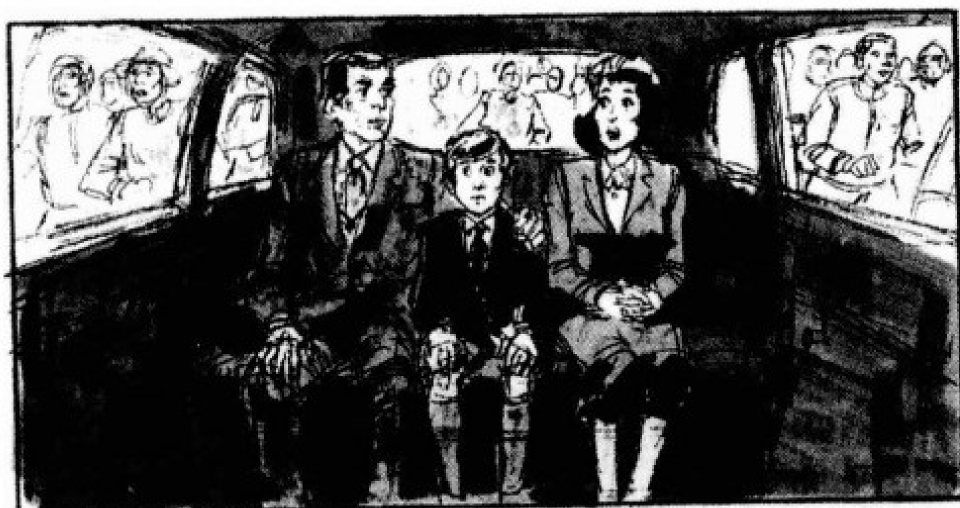


3. 第52A场
派克车外景，拍车窗内吉姆向外望，移动的人群倒映在车窗玻璃上

图 4–2 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板



4. 第52A场(持续)
车子出镜(切至)



5. 第52B场
车内景、吉姆母亲:"我们该怎么办?"吉姆父亲:"也许会有船……对你们两个我很抱歉……麦克斯是对的。"(切至)



6. 第52C场
外景、派克车在群众中缓缓前行(切至)

图 4–2 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



7. 第52D场
外景，车子后窗，吉姆向外望



8. 第52D场（持续）
从他的车子拉出，后面跟随着第二辆车子……（切至）



9. 第52场
当被群众围绕的车子自摄影机下方通过时，有日本海军陆战队从街角出现，接着有一辆坦克出现……

图 4–2 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



10. 第53场(持续)
之后又有两辆坦克和两辆装甲车出现……(切至)

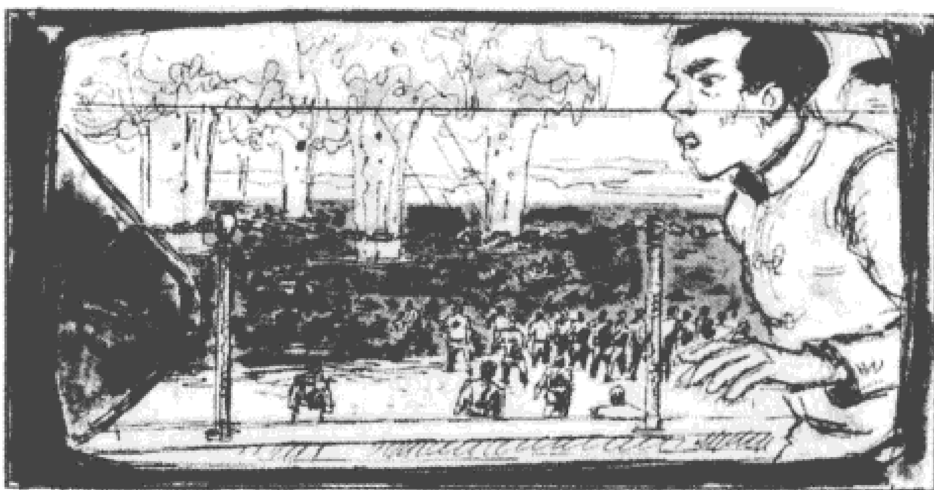


11. 第54场,摄影机快摇向左
吉姆父亲特写,紧张地流汗,他听见敲窗的声音-摄影机快摇至……



12. 第54场(持续)
窗口有一个英国人,"有人掉在水中……英国人……"

图 4-2 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板



13. 第54场(持续)
那位英国人跑向河边，远处有人在水中挣扎，有人在拉他们上岸，更多的人站在岸边的泥泞中，水中有炸弹爆炸，炸出一个个的水柱



14. 第54场(持续)
当吉姆父亲走下车时，他的脸倒映在玻璃窗上。“吉姆，照顾你妈妈。”(切至)



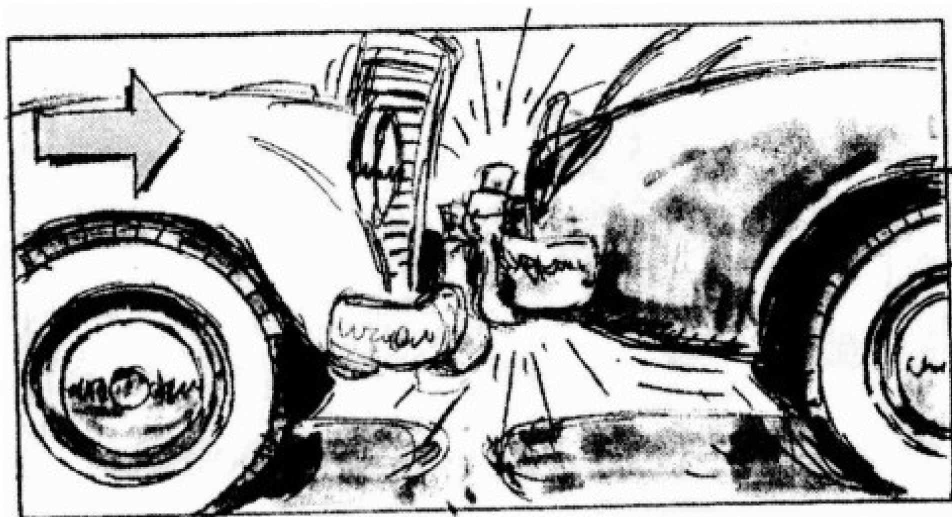
15. 第54A场
派克车外景，车门迅速打开，吉姆父亲跳下车，跑进人群，然后向镜头快速跑来，镜头推进……

图 4–2　大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG



16. 第54A场
推至吉姆的母亲，她越过吉姆，向车外父亲喊着："和我们在一起！"（切至）



17. 第54B场
后面的车子撞上派克车的保险杠……（切至）



18. 第54C场
内景，吉姆和她的母亲被猛甩至后座（切至）

图 4–2 大卫·乔纳森为《太阳帝国》绘制的故事板

PDG

第五章　制作流程

THE PRODUCTION CYCLE

制片的整个过程就像是一列很长的火车，拖载着一节节满是器材和乘客的车厢。一旦火车离开了车站——就等于是电影开始了主要的拍摄——要改变进度表几乎是不可能的事。导演唯一可以改变电影方向而不用付出代价的时间，是在大量的金钱和人力尚未投入之前。一般而言，这也是只有导演、制片、编剧和美术设计为一部片子工作的时候。这时，导演必须依赖影像化工作来决定拍片计划，当接近拍摄时，这个决定是越来越难变更的。这和导演了解如何将他个人影像化的技巧，结合在整体的制作过程中，是一样重要的。

真人电影比任何其他的事物都难以预测，这在创作上是有优点的，但在运作上是有缺点的。优点指的是对艺术家而言，它有一种未知性，最终对观众也是一种未知。而不利的地方是，当事情不照计划发展的时候，开销和制作的复杂性可以变成一个庞大的障碍。影像化工作是减少障碍的一种方法，即使电影创作者进行的是现场创作也是如此。通过在拍摄之前形成意念和计划拍摄方法，电影人可以省下他的时间和精力，去应付制作中从第一天的编剧到最后一天的剪辑这段时间内所发生的各种意外事件。

不论是独立制作或主流电影，剧情片的制片进度表都是相当类似的，虽然特定的进度表和创作任务，会因作品的不同而有差异，也会因导演参与影像化过程的程度而有不同。通常导演负责决定影像，这影像也就决定了演员的走位和摄影机位置。美术设计师负责电影戏剧的环境，包括布景、服装和道具设计，而他又是接受导演整体观念和主题计划的指导。

最重要的是，电影人应该设计他执行特殊技巧和发挥力量的方法，这就是本章将制作流程表述为一种具弹性的架构的原因，电影人可以将它改编成个人所需的模式。这也是创作过程实际的指引，因为电影制作是超级手工化的技艺（虽然有一点不实际，但这也可能是电影人最大的资产）。

影像化工作有两种涵义：首先，作为一种收纳的过程，我们在其中探索各种电影素材，搜集并储存意念；其次，作为一种简化的过程，我们在其中琢磨意念，仅留下最

好及最密切相关的想法。不论你的片子是部大制作的剧情片，或是一部小制作的独立电影，这两种影像化的类型可以被分成五个前制阶段：

撰写剧本
美术设计
剧本分析
摄影
排练

这里每个阶段所占的时间，是因影片的类型和预算而异，例如，一部动作片就比一部小的剧情片需要更多设计的时间。此外也有发行和市场的问题，任何最终在地方多厅电影院发行的主流电影，都是一部有完整预算的工会影片，若非有庞大的资金，也是有充足的预算，并且在电影院放映以前至少有一年的制作时间。独立制片人的工作环境存在于好莱坞的系统之外，他们可运用的资源较少，特别是在美术设计的领域。因为存在这样的难题，他们自己在电影制作的每一个技术层面，都取得了大量的直接经验，以及许多明星导演所钦羡的某种程度的自由。

小说家和短篇故事作家约翰·赛尔斯（John Sayles）靠写诙谐的低成本恐怖片赚钱，从而拍摄并制作他自己写的作品《西卡柯七个人的归来》(*The Return of the Secaucus*)。他在没有经验的情形下小本经营，自己担任剪辑，这类亲自动手的经验要比请无数次专业的剪辑师为你剪辑更有价值。今天有许多电影学校训练出来的电影工作者，都是用这种方法学到技术，并且了解电影制作从剧本到放映拷贝的过程的。光是这点并不能造就一位伟大的电影人，但不论他们还需要什么样其他的素质，拥有这项技术的全方位的知识是比较有利的。

5.1 第一阶段：撰写剧本

在好莱坞片厂制度劳动分工的模式中，叙事元素和视觉元素是彼此分开的，在这种情况下电影剧本仍然是一种前后相当一致的形式。有许多好的理由促使我们使用这套规则，然而最终的结论是，没有硬性且速成的法则规定我们该如何撰写剧本，以及说明它在电影制作中的功能为何。

下面的序言节录自大卫·伯恩(David Byrne)为电影《真实的故事》(*True Stories*)出版的电影剧本和故事板，它很好地说明了如何将影像化和写作这两个过程连接起来。

> 这种架构电影的方法，是在我与罗伯特·威尔逊合作时，受威尔逊的工作程序影响而形成的。通常情况下，他主要先从剧本中戏剧性部分的视觉构思开始，然后才加上声音与对话。我使用的方法也很相似，我在墙上贴满了图画，大部分代表了发生在



图 5–1 大卫·伯恩为电影《真实的故事》画这样的图来发展他的剧本

> 一个城市里的事件。然后我把图片一遍又一遍地重新排列，直到他们似乎有了某种流动的秩序。同时，我把我在报纸文章中所看到的人物，分配到图片事件中，作为代表人物。

这个方法是很个人化的方法，而且也是靠着伯恩本人是电影《真实的故事》的主要编剧与导演才行得通的。他的剧本不是为说服片厂买片而写，所以他可以用很具电

影感的方式自由地编撰故事，平衡地处理视觉和声音的素材。这部片子不是一部传统的故事片（就好莱坞的标准而言），对这部影片的形成而言，它既是这种组织方法的结果，也是这种组织方法的原因。观察可以说是此方法最主要的关键词。在《真实的故事》的制片过程中，伯恩搜寻的素材具有强烈的报道性质，并且被他放在自己风格化的结构中。这里要说明的观点是，传统编剧的方法，即文字先于影像的方法，并非唯一撰写剧本的方式。图 5-1 是大卫·伯恩所画的用来帮助写剧本的故事板。

5.2 记忆与研究

自己写剧本的电影人在编剧时，可以为每一场景附上一本影像剪贴簿，用这个素材作为特定地点的参考，或更普遍地，用来唤起记忆和感觉。这可用来发展故事的戏剧内容，以及在前制期间作为设计意念的原始素材。

例如，如果故事中有小孩子，小孩卧室的照片就蕴涵着意念和影像，它所传达的世界是剧本中的文字无法传递的。这些照片并不一定就代表了创作者要在电影中使用的镜头，但可通过它给美术设计师，或摄影师传达一个场景的精神和基调。小孩的玩具盒、寝室的海报或小男孩橱柜中的凌乱感，在没有照片记录的情况下是很容易被遗忘的。编剧通常会为他故事的角色扩展出一些故事背景或传记，来说明他们在故事时间之前的生活。借着创造一个拥有过去的立体角色，编剧可以更容易地创造现在，在某种意义上预测他们所熟知的角色的行为。来自杂志、新闻头条、明信片的照片、图片，或影印自高中毕业纪念册的一页，都可以形成一个视觉化的故事背景。在你长时间地耗在打字机或计算机前时，这些真实生活的细节将能帮助你想象故事的内容与结构。

5.3 连接关系

有一种被尝试过并真实有效的建立剧本结构的方法，就是排列索引卡。将成列的卡片排放在告示板上，每张都代表故事中的一个场景，这使编剧可以对剧本整体结构一目了然。另有一种类似的设计，就是把影像放在每个场景的旁边，而你所找的影像，可以是任何能设定场景基调和精神的图像。你可能会用大卫·霍克尼（David Hockney）的画，或你拍摄的朋友在海边的一张拍立得相片，或一张 1958 年《男孩的生活》（Boy's Life）的封面，如果它能刺激出其他的影像和感觉，而那些影像和感觉又使我们想起场景，它的功能就达到了。

还有一种类似的技巧，是用影像代表你剧本中一个场景的意念，而非场景本身特定的样貌。约翰·休斯顿在《非洲女王号》（*African Queen*）一片中指导凯瑟琳·赫本（Katharine Hepburn）时，就是用这种间接的沟通方法。休斯顿并不满意赫本对剧中老

处女传道人的角色罗西的理解，他建议赫本以扮演罗斯福夫人——埃莉诺·罗斯福(Eleanor Roosevelt)的概念来饰演这个角色，比起耗用很长时间在谈话上来寻找使对白或姿势更有趣的方法，这样的建议要有效多了。一张图片或照片在表现一个场景的基调和气氛上，可以说有相同的激发力量。例如，假设你的剧本中有两个20世纪50年代中西部的男人，一些那个时期那个地区点唱机上的照片选集，就可以帮助设定气氛，而剧本却难以达到。

5.4 声音和音乐

影像化的工作并非只有影像，声音与音乐也是过程的一部分，因为它们能引导影像。许多我认识的电影工作者都配合音乐来编剧，这有助于他们将场景的气氛和节奏影像化。有些剪辑师依据他们所选择的音乐来剪辑，即使这些音乐将来要被原创音乐取代。

即使在场景中你并不预备使用音乐，它也是将场景节奏与步调传达给美术设计师或剪辑师的绝佳方法。从你所选择的音乐里，摄影师和美术设计师可以立即抓到你想表达的感觉，甚至是你剪辑的计划。试问斯坦利·库布里克(Stanley Kubrick)若不用施特劳斯的华尔兹陪衬宇宙飞船冗长沉缓的运动，他能否为处理《2001太空漫游》(*2001:A Space Odyssey*)的片头视觉找到更好的表现手法？

音效也是深具价值的，街上的汽车声和远处警铃的回响，可以帮助正在郊区家里打字的作家在脑海中形成城市街道的影像。今天的卡式录音机造型既小重量又轻，便于四处携带，可以用来记录地方口音、对话段落、办公室声音或夏季林中的声响。演员称这些声音为感觉记忆的提示，而学习表演很重要的一个部分，就是要加强一个人观察世界的敏感度。

5.5 影像素描簿

电影创作者必须把他观看的事物转化成影像和声音，因此磨炼技巧的一种方法是花时间从摄影机取景器中观看事物。对我而言，拍电影是一种探索如何将体验转化成影像的努力。守在摄影机后面是很必要的，所以我总是对亲自拍片的电影人如此稀少感到吃惊。各种价格的超8摄影机、摄像机、盒式录音机和照相机是那么容易取用，电影人实在没有借口不运用它们，从而在真实世界里锻炼他们的技巧。被录下的声音和影像不仅可以当作研究的材料，而且对磨炼你的眼光也是极为有用的。除了这些可能存在的实际价值，影像素描簿本身就是一种方法和目的，它记录了你看事物的方式，而且更重要的是，它记录了事物被观看的方式。

5.6 第二阶段:美术设计

在电影剧本回答了许多故事中“什么”的问题时,美术设计则解决了执行中所面对的“哪里”和“怎样”的问题。电影创作者在写作时搜集的视觉和听觉材料,就变成电影设计所用的可塑性材料的来源。所有电影创作者在影像素描簿里搜集的不相关联的图像和声音,现在都可以用来帮助建立影片气氛和基调的种种细节。

在极少的情况里,像是相当低预算的影片或动画片,创作者会亲自从事设计工作,但大部分的时间他会与美术设计师合作。他的前制始于与美术设计师的会议,这时要解释他是怎么看剧本中每个场景的。如果电影创作者在写作时就做了研究调查,他就会有一堆素材提供给美术设计师去参考。

5.7 分解剧本

电影创作者往往在寻找经济的拍摄方法和精练影片的戏剧和视觉元素上,花费同样多的时间。拍摄剧情长片的专业人员常常受制于摄影机计尺器转动的声音,所以他们很少察觉仅仅因为预算的缘故自己遗漏了多少可能的创造性方案。但与你可能想象到的事实相反的是,预算并不一定比创作意图更重要,而且拍摄资金常超出预算,因为制片、导演,甚至有时是投资单位都感觉到,花更多的预算能改善影片。但是,这往往必须付出痛苦或惩罚。

在前制开始的时候,副导演和制片经理会进行剧本的分解,基本上就是一种对影片在逻辑上和金钱上的预测。在这个分解过程中,他们会问一些基本的问题:费时多久和花费多少?当创作团队定出特定的拍摄方案时,这个分解表会随之改变,但整体的预算是不会改变的,在某个领域预算的增加,就意味着另一个领域预算的减少。

分解剧本和制片进度表,是影像化工作最需商议的内涵。几乎在所有的案例中,为了省钱,电影都是以不连续的方式拍摄的。剧本分解表的逻辑是:在任何特定的日子里,尽可能使用所有可运用的演员、布景、场地或其他的资源。因为演员是按日计酬的,因此将演员带到现场,分别给三个不在同一天拍摄的场景背诵几句台词,是非常没有效率的。通常分解表—进度表会要求演员在他上工的那一天,把预备要拍的属于他的所有场景的对白都说完,因此导演常常必须在同一天从电影的中间和结尾开始拍摄一个场景,剧本是帮助我们度过这拼图式进度表的唯一指引。很不幸地,剧本也无法提供不在同一天拍摄的个别镜头的细部内容,虽然它们都是单一场景的一部分。场记会保存每个镜头与场景连续性的完整记录,但它所记录的是已经发生过的事,不是将要发生的事。这就是故事板和其他影像化工具那么重要的原因,即使它的作用只

在于启发导演在现场创作新的镜头,重点是导演将可以凭借它看见故事的整体运作。

5.8 图像的设计

电影创作者只需要考虑两种视觉设计的方式:图像式和连续式。图像式的设计包括布景设计、服装、道具、化妆,以及任何存在于现场并且必须建造、制造或取得的其他元素,图像式设计的内涵就是电影的环境。它和剧场及建筑设计非常相似,通常是美工师特定的职责。这种高度专业化的技术和编剧、故事板画家、导演、摄影师和剪辑师等连续式的艺术技巧是相当不同的。

每个电影团队的工作方式都不一样, 导演和制片会设定组员合作与分工的方式。导演对影像设计会有特定的要求,但美工师在美术设计师的支持下往往有较大的弹性。电影基本的创意来源来自拍片进程中导演、美术设计师和美工师的决定,通过大量的讨论,他们开始进行场景图的设计,如此就可以在团队中评估各种构想和概念。

帕特丽夏·冯·布兰登施泰因(Patricia Von Brandenstein)曾为许多复杂的影片做过美术设计,如《莫扎特传》(*Amadeus*)和《铁面无私》(*The Untouchables*),在设计过程中,他非常重视场地本身,以及摄影机前方的空间现实。虽然她是位颇有造诣的艺术家,如果有必要她会制作有完整细节的概念图,但她比较喜欢在场景现场为电影做连续式的设计,在与导演和摄影师穿梭于场景中时,设计镜头与场面调度。在现场做出的决定,比方说在场景中“穿梭”的动作,也许会被记录在剧本中当做粗略的故事板或分镜头表,而场景在电影中的呈现,也是在现场就决定了。

在低成本的独立制片电影中,制作的要求往往维持在最低水平,而布景又往往过分昂贵。在这种情况中,美术设计师倾向于到外面寻找可以使用又只需最少装修的场地。在极低成本的影片中,导演则需要和美术设计师商议决定各种具体细节,部分原因是低成本影片的创作者常是导演兼编剧,以及有相当丰富动手经验的电影工作者。

5.9 分镜头草图设计

分镜头草图设计包含个别镜头的构图、动作的调度、镜头的选择和完成影片里镜头的次序,我个人认为作出这些决定是导演的职责。

分镜头草图设计通常在决定了好几个场地以后正式开始,这个时候,电影人可以开始使用故事板,但并非每个电影人都喜欢使用很细的拍摄计划。有些电影人认为拍摄一个场景,最重要是拍到足够多的镜头,有些人则不避免使用即兴创作的技巧。当然,也有人不愿意为影片的样貌负责,而把分镜头草图设计的决策权留给了美术设计

师、摄影师和剪辑师等人。然而故事板并不一定与这些目的冲突，如果你不习惯使用这些工具，你可以不用它，但除了它们实际的利益之外，其实还是蛮有趣味的。

5.10 勘景

分镜头草图设计的第一步是决定场景要在哪里拍，包括是否要在摄影棚内拍摄。在前制期间，电影人花许多时间与制片和美术设计师（有时是摄影师）开着车子四处奔波，勘察找景人员事先选择的拍摄场景，并决定可用与否。在外景现场，电影创作者与工作人员会把场景的基本动作走一遍，这些工作人员可能包括了摄影师、美术设计师、制片和故事板画家。适合剧本中理想场景的构思，在实景中可能是不实际的，而且新的意念往往从真实地点的细节和情境中产生。

如果导演是一位影像风格家，而非一位依靠他的团队去创造影片样貌的人，那么这个时候他可以拍照片，尝试各种角度、构图和不同的镜头。他也许可以投资买一个取景器（基本上是一个镜头和取景器的结合），作为测试拍摄角度的工具。

就我个人而言，在勘景时，我愿意携带一个**35毫米单镜头反光式相机**（35mm SLR）和一些变焦镜头，这样我可以试验镜头和角度。在此例中，你可以买柯达的电影胶卷，自己卷片给单反相机来拍，得到一张张的幻灯片。此时你所使用的底片和将来拍电影要用的底片是一样的，这样你的影像质感就非常接近最后完成品的样貌。另一个值得添置的导演工具是罗盘，它可在打光上帮你判别太阳的运动方向，我将会在下一章中讨论勘景的器具。

5.11 有图解的剧本

当大部分的场景都取得后，电影人若能发展出一个影片的鸟瞰图，将会是非常重要的。做法之一是把照片或概念的草图放在剧本中，来描述每一场景的大体样貌。因为前制由大量的细节组成，导演很容易失去对步调、气氛和故事影像的感受。单独观看场景，与将它们连续地排列于剧本中观看，可能会显得非常不同，有图解的剧本是帮助电影人获得整部影片视觉连续感的方法。

5.12 检讨会议

我喜欢下面这种工作方法：将创意人员聚集在一个地点，在那个地方可以把场景的研究素材铺在地板上，或者大的工作平台上，每个人都应该可以伸手重新排列影像的次序，这就好像拥有一个可移动式素材拼贴板。这些研究素材包括咖啡桌上摆放的

小册子、杂志、海报、素描、外景照片和概念图等物。因某种缘故，这种检视意念的方法能激发工作人员发现它们之间的意外联系。这些视觉层面的发现在电影的戏剧内容上必然也有一种直接的冲击力。

5.13　第三阶段：剧本分析

每个电影创作者都会在拍摄之前设计一套自己使用剧本的方法，有些人使用故事板，而有些人则列出分镜头表或拍摄地点的平面图来指示摄影机的机位。将剧本转化成电影段落的方法有许多，你的工作方法可能与企划的不同，接下来的建议代表几种为场景设计镜头或故事板的方法，它们可以被形容为一组基于剧本，但不受限于剧本的白日梦训练。

让我们在一本假定的剧本《阿波麦托克斯》(*Appomattox*)上应用不同的方法，故事背景是美国内战末期李将军(Robert E. Lee)在阿波麦托克斯的法院向格兰特(Ulysses S. Grant)投降的事件。

在读过剧本多次，并且和编剧做过最后的修饰后，导演对大部分的场景应如何调度会有一整体的概念，他已经在剧本空白处写上笔记，把某个特定的想法详细记录下来，最终会把它们转记在单独的笔记本上，包括照片、草图和他搜集的其他参考素材。之后，他去拜访阿波麦托克斯法院和其他地点，并在每个地点拍摄照片。现在导演已经准备就绪，可以为每个场景逐个设计镜头。

设计镜头意味着描述动作的场面调度、景别与镜头的选择，以及摄影机的角度。如果导演使用分镜头表，它可能是这么写的："全景，用长焦镜头压缩前景与后景，摄影机从微高角度向下俯拍联军队伍，前景有树木，摄影机摇拍一右方入镜的骑兵。"

这些都是对镜头平面和摄影特点的传统描写，然而，导演最终关心的是镜头摄影的质量如何影响场景的叙事效果。为了提高你对视觉与戏剧元素两者之间关系的注意，下面这种将传统镜头以戏剧性的词汇重新造句的练习是一种不错的方法。在下列四项叙述中，影像的特点与叙事的特点彼此吻合，并以问句表现。

1.影像的——摄影机摆在哪里？
　叙事的——表达了谁的视点？
2.影像的——镜头的景别是什么？
　叙事的——我们与景中拍摄对象的距离是怎样？
3.影像的——我们拍摄的角度是怎样？
　叙事的——我们与拍摄对象的关系是怎样？
4.影像的——我们要中断或移动摄影机吗？
　叙事的——我们要比较视点吗？

这些问题多少互相重叠，但逐个回答它们，是一种逼着你以新方法看事物的技巧，现在我们可以来看看它们如何被应用在剧本《阿波麦托克斯》节录的片段中。

镜头计划——第一稿：

在导演参观过场地两次，而且根据预算做出拍片的初步决定以后，他会做出镜头计划。那不仅仅是空想而已，他开始将场景地点的照片和其他研究素材在工作的场地上展开。接着，根据读剧本时产生的想法，做出影像表（不是分镜头表），他可以将这些内容写在卡片上，一张卡片描述一个影像。这个练习相当于自由联想，而且可以涵盖导演对角色的感觉，他们是如何站立的、他们在看什么或场地的外貌如何等。有时候相关的个人经验会浮现在脑海中，比如，导演想起小学时一次打架打输了，以及当时一位朋友脸上同情的表情，他会在卡片上记下这些。最后，导演如果会画画，他会把特殊的镜头、构图的想法或一张极小的略图都画成镜头。

镜头计划——第二稿：

现在导演要求更精确了，我们就以取自剧本《阿波麦托克斯》的范例一，来说明导演工作的一种方法。

○范例一：外景，阿波麦托克斯溪北线——中午

我们正位于北军战线的后方，当整排军人看着四个骑兵举着休战的旗子在一片旷野中走过时，他们显得相当安静。其中一位骑兵就是李将军，排成一列的军人慢慢分开，让他们通过，士兵们转身望着李将军走向斜坡下方溪边的一排树木，有几位士兵往斜坡下走了几步，看见骑兵消失在阳光斑点闪烁的树林中。

这段描写了李将军向格兰特投降的第一阶段，美国内战时的战线意味着胜与败的分界，所以当南方联盟最伟大的将军走进联军的界限后，那是个不寻常的时刻，北军知道他们正目睹历史的发生，而且可能是内战的结束。

这可能是编剧的意图，即从北军的视点来看这个事件。这正是针对我们四个题目里第一个问题的有效选择和回答：表达了谁的视点？

接下来我们需要回答第二个问题：镜头的景别是怎样？全景、中景或特写？或者以叙事性的词汇来说，我们和拍摄对象的距离有多远？这需要一些说明，我比较喜欢用拍摄距离来认定镜头的景别，因为这么做意味着不把镜头的景别看做是包围主体的景框。事实上景框是摄影机另一端一个三维空间的盒子，当我们看到景框的四边，我们就感觉到与主体间隔的距离。因为摄影机是我们的视点，景框的大小告诉我们与动作或主体距离有多远。在剧情片中，外在的距离表现了情感的距离，当我们讲到镜头的大小，我们实际上是讲到了银幕上动作与情感的关系。

因为导演已经决定将第一个镜头当成联军士兵的视点，所以镜头景别—情感距离就代表了士兵在情感上与李将军的疏离。他是场景里戏剧的中心，虽然士兵们可能极为仰慕他，甚至同情他，但他仍是致命的敌人。因此，当李将军经过时，导演对镜头

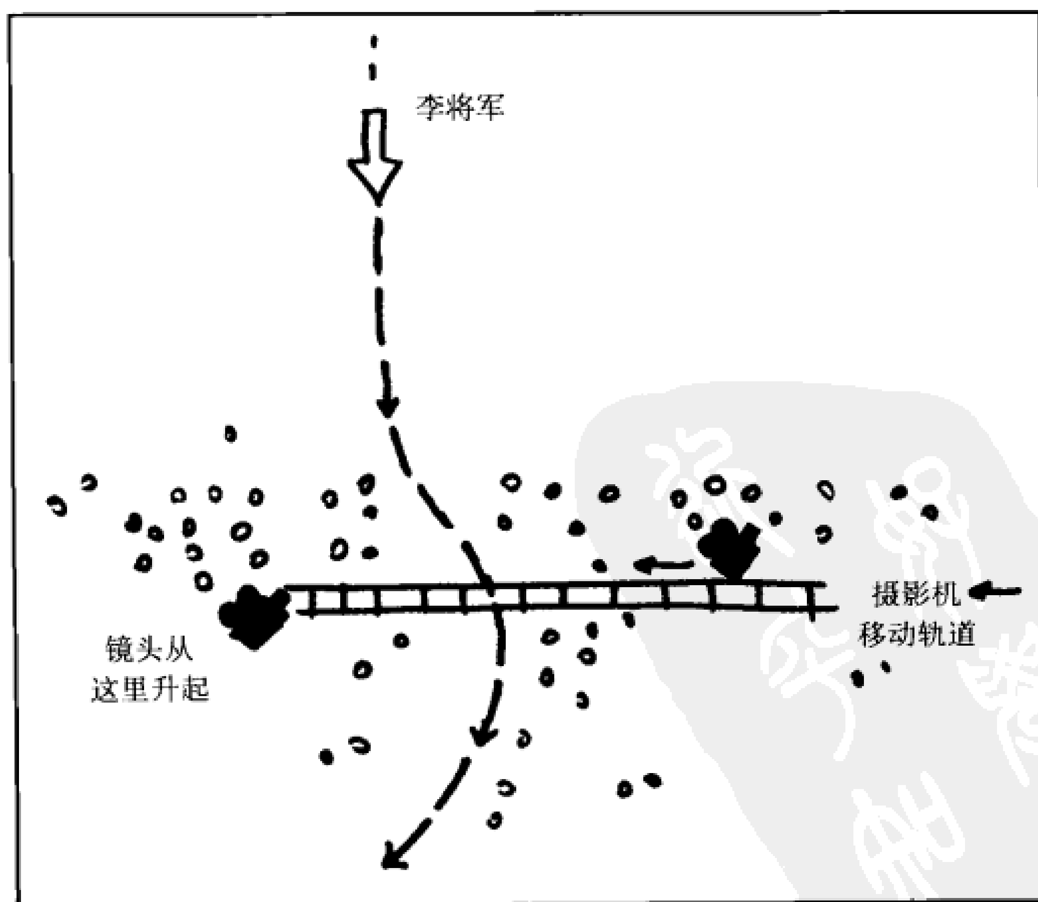
景别-距离的选择从未比全景更近，李将军必须保持着不可理解的姿态，观众必须睁大眼看他脸上的表情，要达到这目的，距离是必要的。

现在导演再来考虑拍摄的角度，在决定了视点和距离之后，他知道摄影机将被放在等待李将军前来的士兵这一排。如果摄影机是以低角度拍摄，也许会造成实际执行上的问题，因为士兵可能遮住摄影机的视野。同时，导演考虑到这排士兵的体验是一致的，因为他们都专注地看着李将军，关注对象相同。因此，摄影机应把士兵都视为一体。由于这两个原因，导演认为摄影机高度应该是中等高度，大约是 7 至 8 英尺高。如此，镜头就能清楚地拍到李将军，同时也将许多士兵涵盖在镜头中。

最后，导演面临的是剪辑的问题（剪辑或摄影机运动），以及视点应不应该转换的问题。导演对场面的感觉是，当李将军在远处出现并向北军移动时，应是缓慢发展的，当李将军来了的话传开之后，也许可以拍几个士兵的特写镜头，但这个场景是严肃的，而且也不应该是急促的。因此，利用一个在升降机上拍摄的长镜头是个不错的选择，摄影机先向下降入人群中摄取士兵的近景，当李将军经过时再向上拉起。作出这个最后的决定之后，导演就定下了镜头拍摄的方法。

接下来的段落也许是剧本范例一中对镜头的描述：

"摄影机架在北军队伍中一个升降机或一根长杆子上，摄影机的视点沿士兵队伍的视线注视李将军从远方走来。当他们的注意力转向不断走近的李将军时，摄影机先从人



示图 5.1　《阿波麦托克斯》拍摄示意图 1

群之中开始仰拍，然后沿着人群拍摄交战的前线，并逐渐向上拉升至 8~9 英尺的高度拍摄李将军经过，在这群人经过时摄影机跟着摇拍李将军和其他几个骑兵。附加的镜头有：当士兵知道李将军要来时，拍几个后方士兵不同反应的镜头。"见示图 5.1。

你可以看见当我们处理长镜头时，这幅概要图只能粗略地描述一个推轨镜头，并结合了拉升的运动，摄影机与主体的运动设计（当李将军经过时，摇镜的时间和摄影机的位置等等）则是必须用文字来形容的。而概要图的作用是要帮助美术设计师、摄影师、制片经理和副导演将演员、工作人员和器材安置就位，这个平面图囊括了所有创意与组织团队需要知道的问题，这就是我们为剧本设计的第一个计划，现在我们可以尝试另一种方法。

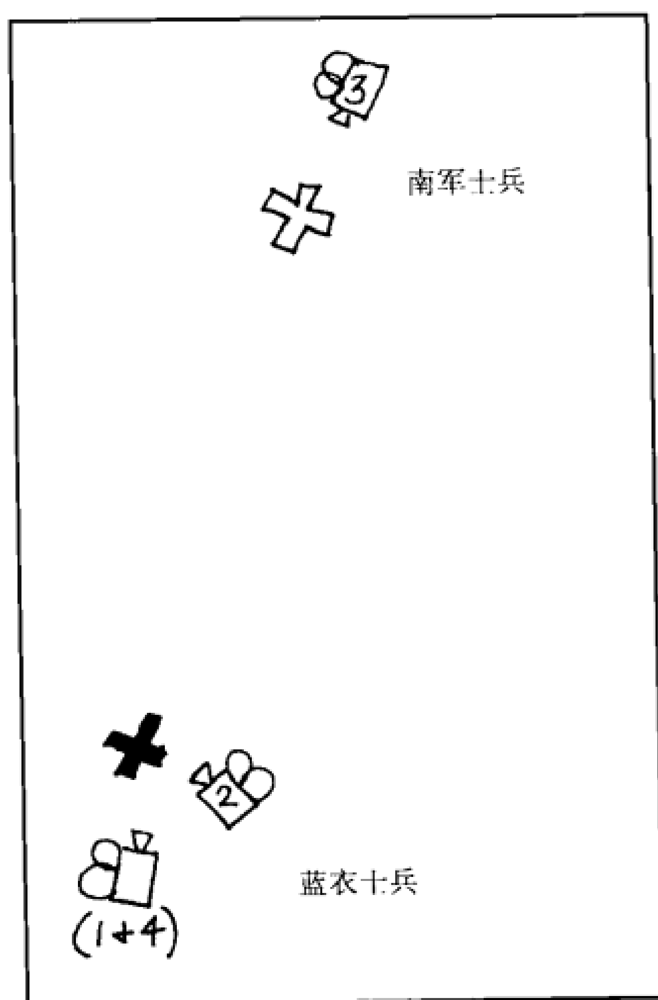
让我们往下看范例二，导演使用了新地点的新场景。

切至：

○范例二：外景，野外——北军

我们在一群联军士兵旁，在宣布一小时停战协议后，他们正处于与南军士兵冲突的边缘，有一排黑头鸦站在面向蓝衣士兵的一排树木前的野地上，蓝衣士兵则坐在不到一百码远的灰土路的中间及两旁，两边的人马都可清楚地彼此对望。有一个联军士兵坐在摄影机附近用刺刀扎蚂蚁窝消磨时光。

这次导演没有分析场景，但写出了剧本中的动作，他计划把几个镜头连在一起，



示图 5.2 《阿波麦托克斯》拍摄示意图 2。这里每个摄影角度都编上了号码，这些号码和原始计划的故事板相吻合，这些故事板出现在 109 页。

而不使用长镜头：

“仰拍南军士兵，他们正面对数目相当的蓝衣士兵，摄影机停在联军这边，透过几位联军士兵拍摄对面，大前景有一位相当年轻的蓝衣士兵，将刺刀插入蚂蚁窝，观看着一只爬上他枪上刺刀的蚂蚁来消磨时光，蚂蚁越来越多。穿过野地的另一端约60码处，有一位最靠近的南军士兵正望着这位蓝衣士兵，年轻的蓝衣士兵抬起头，两位士兵四目相接，蓝衣士兵自觉地将枪从地里抽出，并把蚂蚁窝捣坏，然后把蚂蚁甩掉。切至从南军士兵后方拍摄的镜头，南军士兵看见蓝衣士兵抬起他的枪，认为那是某种傲慢的动作，也拿起他的枪放在衣服下摆，并把目光直直的投向这位蓝衣士兵，带着微笑凝视着对方。”

分镜头表：

(1)蚂蚁窝旁蓝衣士兵的侧面像，南军士兵在后景。

(2)蚂蚁窝和刺刀特写。

(3)反拍南军士兵的过肩镜头(OTS)，蓝衣士兵在后景。

(4)蓝衣士兵的过肩镜头，南军士兵在后景。

现在我们可以进入剧本范例三，看看对话的场景是如何处理的，这次我们和李将军在一间农舍里。

○范例三：内景，客厅——砖墙农舍——下午

李将军坐在房间角落的椅子上，看着窗外。

他意识到他自己正在凝视，于是开始环视房内，但这也只是某种形式的踱步，即使这点也被他自己揣摩到，而且没有表露任何情绪或动作。比他年轻许多的军事秘书查尔斯·马歇尔中尉，正望着墙上的图画，接受将军的指示，并保持着静默。他不时地回头看将军在做什么，最后在火炉旁边坐下。

站在门口的是奥维尔·巴布科克中尉，他是格兰特将军的手下。他已经离开在客厅里的李将军和马歇尔，并没有说什么话，因为任何交谈对他们来说都很不自在。巴布科克看见格兰特将军和谢里登将军走进院子大门时大大地松了口气，他打开门让两位军官进来，所有人都站了起来。

巴布科克(向格兰特)

格兰特将军——

格兰特几乎不理巴布科克，他的思绪只停在一人身上，他直接走到客厅中的李将军身旁，李将军站着与他打招呼，两人握手。

格兰特

李将军

格兰特转头找椅子，李将军坐在他原来的地方，当巴布科克让其他五位军官进房

时，格兰特分神了片刻，他们排成一列，慢慢地走进来，然后逐一在房内站定，马歇尔回到火炉旁边，格兰特拉了张椅子坐在李将军的正对面，试着缓和两人间的气氛。

格兰特

我遇过你一次，李将军。那时我驻扎在新墨西哥州，而你前来检视军旅，我总是记得你的样子，而且我想我应该在任何地方都能认得出你来。

李将军

是的，我知道我们那时候的相遇，而且我也试着回想你的长相，但是一点都想不起来。

这一次的镜头内容并没有完整的设计出来，因为一个有对话和运动有局限的室内场景是比较容易通过下列方法来调度的，像是演员、对角色观察的描述和他们在摄影机中是如何显现等项目，镜头内容叙述如下。

镜头计划——终稿：

1.全景镜头拍摄坐在农舍客厅内的李将军，前景是巴布科克中尉——格兰特的手下，是他护送李将军通过了战线。站在房内靠近李将军的是马歇尔中尉——李将军的军事秘书。巴布科克向窗外望着，但他决定留在门口，把李将军和马歇尔留在房间内。巴布科克望向房间内的李将军，他正调整着手套，我们听见画面外有声响，巴布科克站直了身子。

2.外景，房子和前院的侧面远景，略微仰拍，格兰特正和谢里登走进大门，他走得很快，并且一边走一边拍掉满是皱褶的制服上的灰尘，希望在最后一刻让自己好看一点，但并没有妨碍他的步伐。

3.内景，客厅，摄影机在李将军后面，也就是房间的后方，李将军已经站起来准备跟格兰特打招呼，格兰特走进前门，并直接走向李将军，两人握手。（切至）

4.当他们握手时反拍李将军和格兰特，马歇尔走过画面，摄影机向后拉出，格兰特找椅子，李将军坐在他原来的位子，格兰特在巴布科克帮他之前拉来了一张椅子，格兰特显得有点紧张，李将军则姿态沉着。

5.中景，前门，摄影机高度5英尺，联军军官安静地进入，像是参加葬礼一般，全都偷瞄着李将军。摄影机与他们一起向后退，从一名军官身上摇向——

房间的全景镜头，斜侧角拍李将军和格兰特，李将军面向镜头，摄影机高度4英尺，保持这个角度至整个对话结束(这是主镜头)。

6.李将军过肩镜头

7.格兰特过肩镜头

8.李将军特写

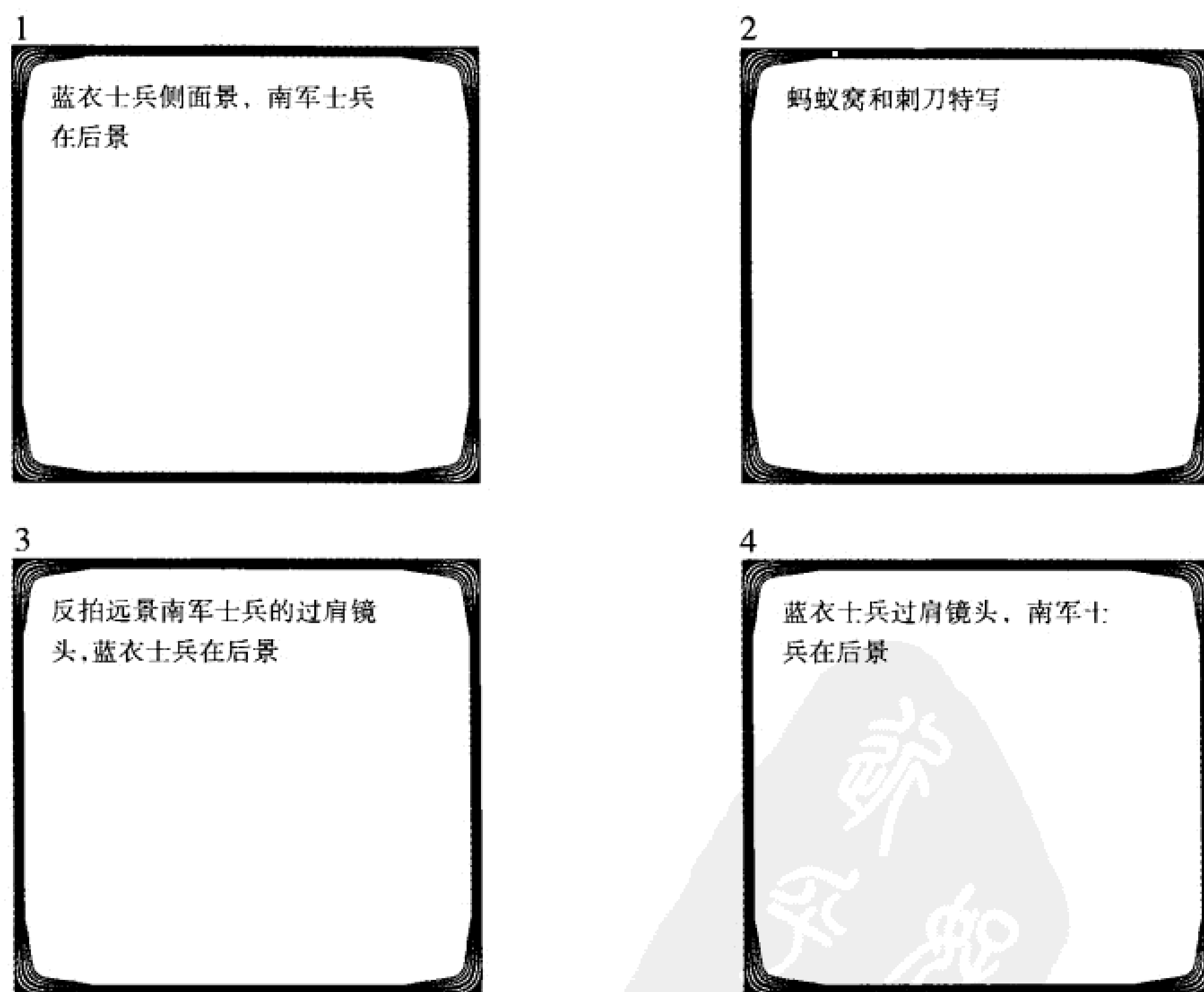
9.格兰特特写

如你所见,没有绝对严格的形式。笔记、图标、分镜头表等任何可以说明拍摄内容的方法都是有用的,唯一的目标是要精确和意念清晰,同时又涵盖所有重要的视觉信息。通常全面描述场面调度和视觉动作是在给镜头编号之前进行的,这样摄影师、演员和工作人员就会了解场面调度大体的计划和目的,因此一旦镜头编号完成,场景的剪辑和构图就能一目了然。

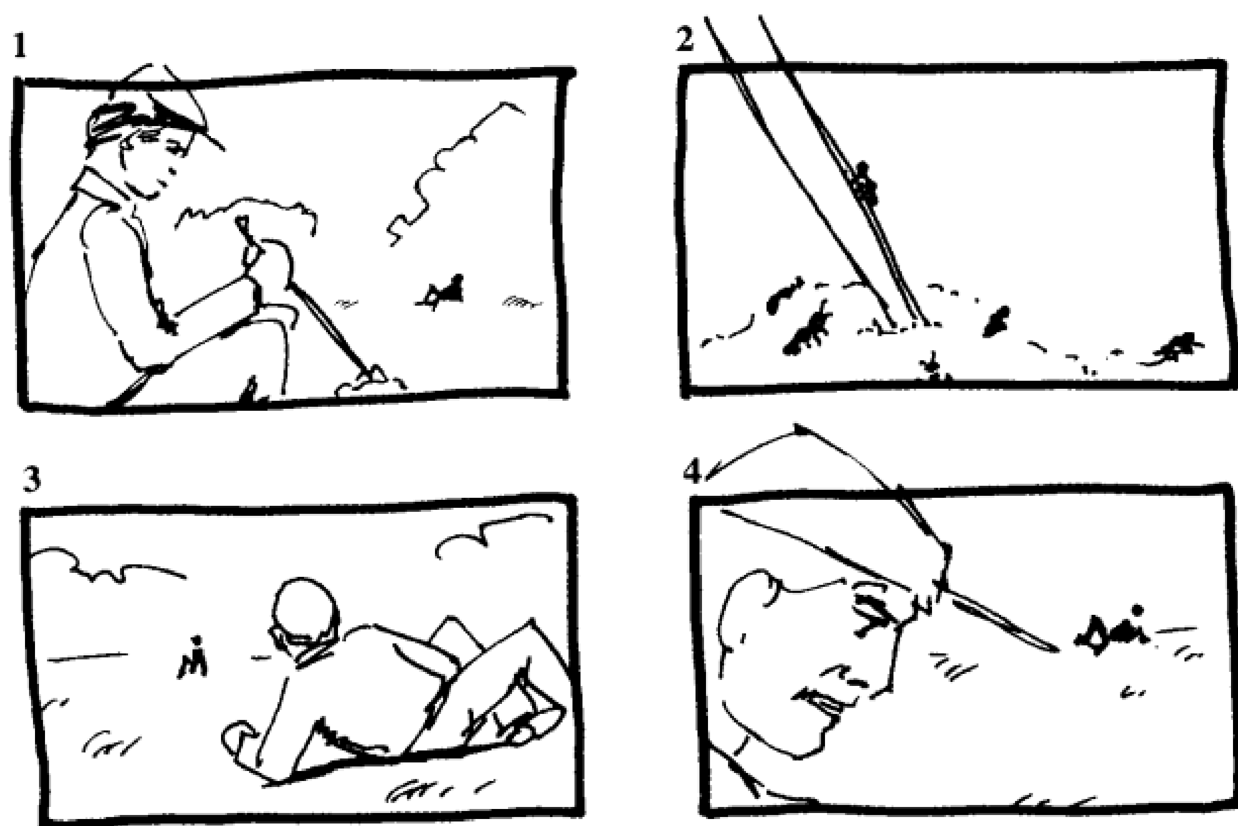
5.14 准备故事板

导演刚刚准备好的镜头计划可说是相当精确的,现在他打算把它们转换成故事板。其中一种方法是将它们写在故事板的格子中,但没有图像,这迫使导演作连续性的思考。如果每个镜头内容的描述都包含在画框之内(示图 5.4),有时候即使是一份分镜头表也似乎更具电影感——更接近银幕上所呈现的样貌。为 107 页分镜头表而做的以文字叙述的故事板,如示图 5.3 所示。

接下来,导演会添加图片或照片,这可能是手绘草图或拍立得照片,照片上可以画上人物。导演拥有一箩筐主要演员的特写、中景和全景镜头,他用这些来做故事板,



示图 5.3 以文字叙述的《阿波麦托克斯》故事板,它起始于示图 5.2(第 106 页)



示图 5.4 经剧本分析过程后所得的《阿波麦托克斯》最后的故事板

把故事板贴在单张的纸上，然后将它们夹在活页夹中，这样镜头的次序就可以随时更动。示图 5.4 就是导演在这个阶段可能会画的图。

导演在制作故事板和想象场景时会播放音乐，不同的音乐可激发不同的想法。在处理戏剧场面时，导演也许会录下排练时的对话，并在设计场景时播放。

照着这样的方式处理连续性的艺术，可能要在好几部影片之后，方能大大改善你的视觉记忆，但是你的影像化技巧最终会被强化。较长和更复杂的段落最终会变得比较容易掌握，届时，你会发现在分辨哪些镜头有效和哪些镜头无效时，能力已经大幅地进步了。

5.15 模特与小模型

就《阿波麦托克斯》这部电影而言，模型是特别有用的，我们剧本中的第一场——李将军在休战时通过战线——牵涉到上百位穿制服的临时演员、马匹和特殊道具，比如马车和大炮。这类场景实际的调度问题是极其庞大的，而且摄影机里和摄影机外的影像化工作同样重要。为此，副导演和制片经理也许要把附近的道路、发电机卡车、升降机、轨道车和所有其他与动作相关的器材都考虑进去。

为了设计《阿波麦托克斯》的第一场，导演尝试不同的人物组群模型，并用相机拍照。导演拍下不同的照片，有些是他所希望的特殊镜头，有些是场景的全貌，他也拍模型道具的鸟瞰镜头，这对事后与工作人员讨论很有好处。

当导演拿到广角镜头的照片时，他可以在上面用签字笔画图，这样他就能指示摄影机的运动，或显示摄影机在摇镜中所见的事物。事实上，在第三章中所教的画图技巧都可运用在照片上，以指示动作、摄影机运动或演员调度。

《阿波麦托克斯》的室内景也可以用相同的方法处理，实际场景的墙壁或道具可以先拍下来，再印出来并贴在泡沫塑料板上，像是迷你墙板一样，也可以加上玩具人物和迷你家具。如果你有一个近摄镜头、微距镜头或一组屈光镜头，你就可以拍迷你模型的中景镜头，甚至是特写镜头。模型比较容易在复杂的大型场景中运用，但最后是否适合使用，仍在于导演能否在没有模型的情形之下，把场景创造出来。就像其他任何影像化的工具一样，它主要的功能在于刺激导演的想象力。

5.16 第四阶段：摄影

对一个忙碌的摄影师而言，在正式拍摄的短短几周前才加入拍摄团队，并非是件不寻常的事。这意味着他必须快速了解电影制作的需要，那可能代表着好几个月的前制工作。摄影师一加入团队，立刻就与导演到场地勘景，检视故事板、布景、道具、服装和化妆，也许会为以上各种元素拍些试片。

虽然每部片子会有差异，但摄影师的主要职责仍是灯光、影片的曝光、控制景框，以及摄影机的运动，而后两者又是由美术设计师、导演和摄影师自己一同决定的。对许多人而言，摄影师不能完全控制镜流，而且这项权利完全属于导演，似乎有些奇怪。

导演和摄影师之间的沟通是相当重要的。有些导演会给他们的摄影师看照片、图画、其他影片或任何其他的视觉资源，以此展示他们所追求的风格。通常给摄影指导的指示只是一种具有启发性的描述，自然地，这也会引起讨论和纷争，通过这个过程，解决方案与新的意念得以融合。

在拍摄前的最后几周里，导演应该已经对他的故事情境有了准确的了解，这包括布景、地点、主要道具、服装和化妆。通过拍摄各种设计元素的测试片，可以在此时评估灯光和摄影，并在需要时做出适当的调整。

5.17 第五阶段：排练

阅读或看电影的乐趣常在于我们看到了平日遗忘的生活细节和短暂瞬间，直到我们在书中或在银幕上看到它们时才再度想起。演员和导演透过不断的观察储存了这些印象，而这些也就是你希望在合作中呈现的东西之一。通常拍摄的压力会阻碍这种细微动作的释放，而这些正是演员必须直觉表现的内涵。在这种情况发生时，演员和导演就倾向于回归到他们原本显而易见的创造性方案。营造一个演员能发挥创

意的环境是导演的责任，这样演员才能在他们的作品中找到出乎意料并且无法预测的事物。这无法预测的元素，对场面调度（以及所有其他层面的表演）的贡献是超过所有其他事物的。一旦演员能在自己心中找到日常生活的离奇之处，并通过表演使其成为自我的一部分，那导演只需要在景框中负责构图就够了。

很不幸地，大部分电影的排练时间和剧场比起来非常的短（有时并不存在）。如果能在电影开拍前二至三周时就集合了所有的演员来排练，已经算是相当宽裕的了。相较之下，舞台导演习惯于有三至四周的排练时间。

5.18 预览场景

当演员可以在场景中开始排练时，录像带是一个绝佳的可视化工具，即使排练中录下来的只有一个视点，它所提供的信息也将是相当丰富的。用景框来框取演员，会改变一个场景呈现的方式，如此导演将会发现以前并不明朗的问题和机遇。

场景的结构和步调也可以通过简单的剪辑主戏而呈现出来，每隔几天就可以用廉价的**脱机剪辑**（off-line editing）机器，将两三场连续的场景很轻易地组合起来。因为加上合适的转场效果（叠化、划变等）和临时性的音乐是很容易的事，所以电影创作者可以非常好的掌握影像中戏剧性的流动。根据影片的类型，有些较长的影片段落也可以提前剪出来。在小规模的影片中进行排练明显是比较容易的，而在庞大的动作片中排练则困难多了，但不管是哪种情况，基本的戏剧表演都是可以预览的。在极紧凑的电影制制片进度表限制之下，很难琢磨出剧本与表演的内容。因此米高梅电影公司（MGM）的总制片欧文·萨尔伯格（Irving Thalberg）听信了格劳乔·马克斯（Groucho Marx）的建议，在电影开拍以前，让马克斯兄弟将电影《歌剧院之夜》（*A Night at the Opera*）中的许多戏在现场观众面前进行试演。

除了预览戏剧性元素之外，也可以调整摄影机角度和演员调度。如果可能，在拍摄地点排练是最理想的，但不是绝对有必要。如果使用的是排练场地而非现场，那么可以在地板上贴上门道与家具的记号，使演员对实际场景的关系位置有一大略的概念。如果有道具或能找到合适的家具，也算是比较理想，因为演员常受到一个地方摆设的影响。任何能提供排练场地现场感的道具都是有帮助的，如果场景是在餐厅，就与演员在餐厅歇业后去排练，通常没有人会对你另请一位助理，并架设一台 VHS 摄像机有意见。要录制在车内、卧房、公园、律师办公室或任何其他相关的简单布景中发生的场景，都是比较容易的。视频预览也是一种让演员在剧本基础上即兴表演的好方法，一旦录下来了，一段新的对白或一个新的姿势就被保存下来，并能添加到剧本中。

如果有草图画家为你画故事板，那么请他常常参加排练或观看排练的带子，这可能是有帮助的。如果排练场地是用来模拟一个仍不存在的场景，比如，一个忙碌的购

物商场的内景，画家就可以在图中添加背景。

这使我们来到了制作的最后阶段，这个时候，你已经要开始拍摄。虽然到目前为止，导演已经预览了许多版本的剧本，而且如果他愿意，还可以自在地即兴创作，但影像化工作仍然持续着。大部分的时间片子照着计划拍摄，而导演和工作人员在现场会有故事板可以依据。由场景画师转为美工师的埃德·弗洛斯，曾为史蒂文·斯皮尔伯格的几部片子画过故事板，他告诉我在他们的拍摄现场会展示绘制精细的故事板，使得工作人员有图可循，每拍完一个镜头，就删掉一张图。

5.19 后制

最后，剪辑师从场记那儿拿到了故事板和摄影场记表（剪辑师在某阶段，也许已经参与过故事板会议），有时候，剪辑师在拍片的同时粗剪影片，而且他可能带着剪辑台留在拍片现场。一场 1~4 分钟、在一天之内拍摄的对话段落，通常可以在影片从洗印厂拿回后立即进行粗剪，电子剪辑更可以加速影片组合的过程，但是，它需要在洗印厂将影片转成录像带的额外时间。

故事板也可以用在剪辑中，通过实际拍摄的素材画出图来。我曾用这种方法在平面剪辑台上剪过好几次，将纸张放在剪辑机的银幕上，我就可以很快地描下每个镜头的图，之后这些镜头就被成列地排放在地板上，我不断地组合它们的顺序，直到镜头流畅为止，这样就省下了在剪辑实际影片时尝试错误所费去的大量时间。

5.20 研究工具与材料

电影人在从事影像化工作以及磨炼他的技术时，应该拥有几样基本的工具，我们已经提过一些：导演的取景器、电子摄像机和照相机。接下来我们将更深入的谈谈这些事，35 毫米单反相机仍然是电影工作者最不可缺的工具，几乎本书所提的所有电影镜头，都可在 35 毫米单反相机的制式中找到相同规格的镜头。如果你拥有两种常用的**变焦镜头**（zoom lens），像是 30~80 毫米和 80~200 毫米的镜头，它们将涵盖所有你在拍片时会碰到的情况。如果你需要额外的镜头，那比较可能是广角镜头，而 28 毫米和 24 毫米的定焦镜头则是最有用的镜头。变焦镜头不断推陈出新，因此你可以找到最适合你需要的焦距范围的镜头。自从我担任专业摄影师多年以来，我的装备囊括了从 17 毫米到 1000 毫米的镜头，以及各种**特写屈光镜头**（close-up diopter）和滤镜。坦白说，这对勘景而言是个重担，但因为通常情况下我都事先知道在某场景我会用哪一种镜头，有些器具我就不随身携带至拍摄现场。然而，我所拥有的每个镜头，在不同的场景中多少都有机会派上用场。

拍立得相机对于外景拍摄是很有用的工具，而且业余的机种也很便宜方便。对更专业的需求而言，可以选择 600 SE 的专业机种，它有三个可变换的镜头和手动光圈、快门速度和对焦控制。几年前，我修复一台老的 SX 70 相机（现已停产），因为它可以近拍至 1 英尺，即可用来拍摄瞬间的大特写。拍立得对故事板的制作也是有用的，如果你需要一个快速的参考镜头，只需要走到街上去拍一辆车子，或仰拍一栋房子，或一个模特，或任何一个你需要作为参考的事物。

如果你有兴趣寻找一部功能好的拍立得相机，作为影像化的工具，你可以和 4 Design Company 联络，索取产品简介目录，他们的地址是 6531 Grosse Point Ave., Canoga Park, CA 91307，电话（818）716-8540。他们专精于重组和改装停产的拍立得相机，使它们能使用于新包装的影片，老式拍立得相机的好处是它们有手动快门速度和曝光控制的装置。拍静物的摄影师已使用这些相机多年，用来测试曝光和灯光，特别是针对**有频闪效果**（strobe）的素材。4 Design Company 也在摄影机上加装一些额外的功能，像是多重曝光，或是使相机快门与个人计算机屏幕的频闪同步的功能。

我喜欢拍幻灯片，购买一个灯光箱来观看每天拍的作品是挺有用的。有颜色校正的灯光箱是极有价值的工具，价格从 25~200 美元不等，这是个并不昂贵的适中价格，每次可看 25~150 张幻灯片。灯光箱可以使你很容易地安排和重复排列影片的段落。

5.21 勘景工具

你的工具箱内应包括一个指南针、一台或几台你需要的相机、胶片、记事的小型录音机、纸和笔、量尺（50 英尺长），以及一个塑料袋，好在阵雨突然来临时遮住你的器材（我曾碰过一次，在马背上，距离马棚尚有几英里之远）。美工师哈罗德·米切尔森告诉我，他还会携带一个红外线测量器，用来测量天花板的高度，或其他无法触及的地点的距离。


PDG

第二部分

剪辑风格的元素

第六章　镜头构图：空间关系
第七章　剪辑：时间关系


PDG

第六章　镜头构图：空间关系

COMPOSING SHOTS:
SPATIAL CONNECTIONS

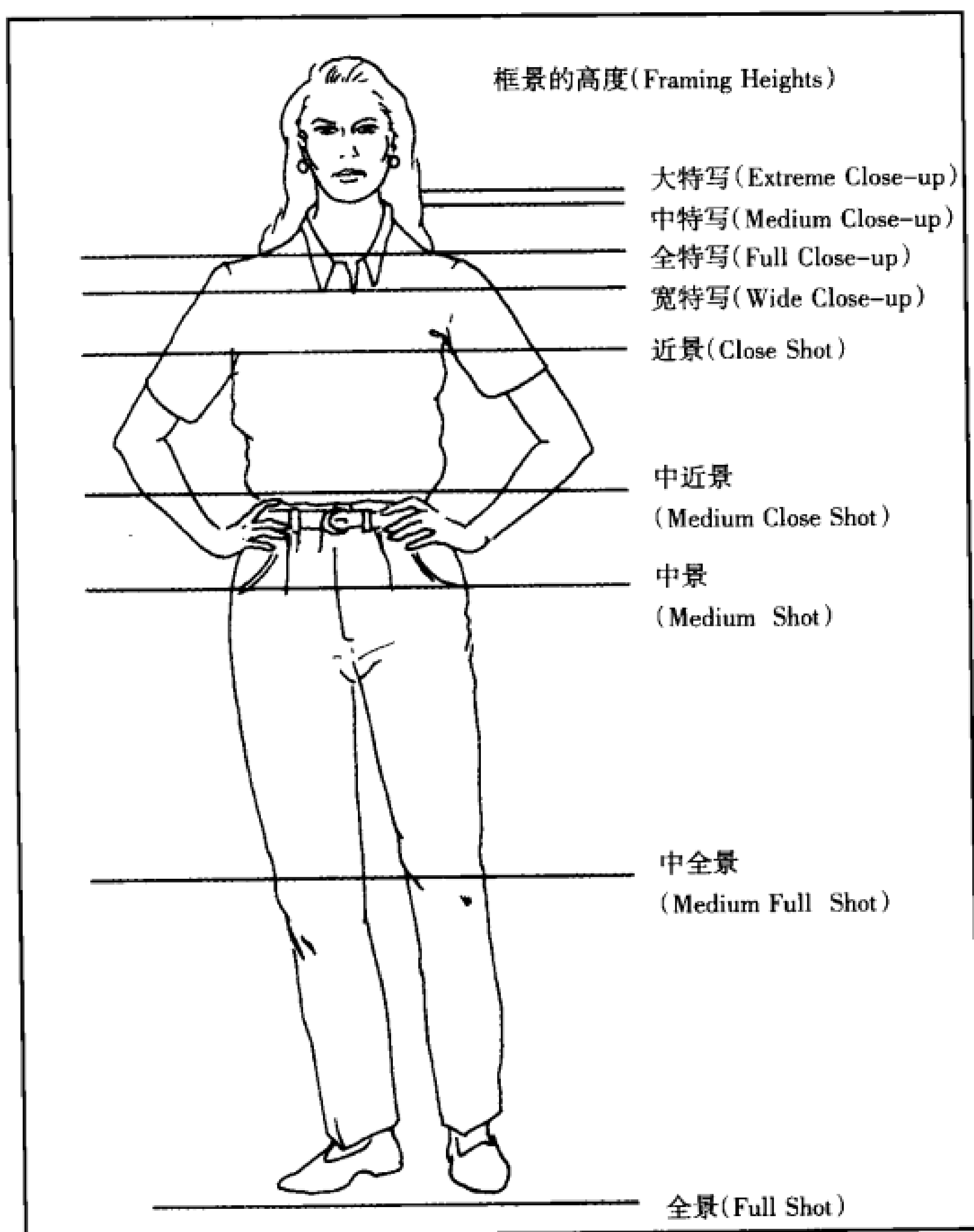
6.1　景别

众所周知，构图的普遍单位是全景、中景和特写，这些镜头是一种剪辑系统的发展，它们是在单一空间里互相重叠的某一小部分，也只对彼此才有意义。也就是说，它们是用来创造一个一致的时间和空间的秩序。虽然它们可被用来描述大至太阳系，小至针头大小的空间，但只要我们使用这些名词，我们就能知道被拍摄的范围大约有多大，那是因为这些镜头是依照被摄物的大小设定的，而且彼此相关、互成比例。

世贸中心的全景镜头框取了这两栋完整的大楼，以及广大的曼哈顿市区，它的中景就是去掉大楼的下半截的范围，而向里移近至特写的话则只拍一扇窗的大小。这些名词的使用没有绝对的规则，而且即使词汇本身也有不同。示图 6.1 显示的是以人身说明取景的高度。

镜头间景别的变化会因情况而异，而且是由我们的认定来决定的。只要我们知道每个镜头都是全景中的某一部分，那么就可以变换景别。事实上，即使是设定这个定义，也得把过去几十年剪辑风格的变化列入考虑。在电影的头五十年中，从全景切至特写，对观众而言，被认为是太激烈的跳转，除非中间插有中景镜头。好莱坞剪辑师被禁止将全景和特写并列，以免混淆观众，使他们不知道特写发生的地点在哪里。今天，在观众熟悉了好莱坞传统几十年之后，他们很容易接受景别剧烈的转换。所以，过去保守的剪辑手法很有可能反而使观众理解能力落后。

然而，镜头间视觉的辨识，只是剪辑风格策略的一部分。通常情况下，镜头间的关系只是一种暗示或参照。比如，我们在远景中看见一个男人走向一扇门，接下来画面就切至男人的手转动门把的大特写。即使由于远景中门把太小而不能吸引我们的注意力，即使前面我们看到的可能是在另一个时间和地点的走廊，我们也会预期下一个镜头是转动门把的特写，因为那是合乎逻辑的。镜头间的叙事逻辑和视觉关联性一同创造了一个连续的空间感，这两个概念造成并影响了对空间的辨识，提供了剪辑风格在组织上的基础。



示图 6.1 人身的基本取景高度图

全景、中景和特写可以用来形容任何事物或地点,但是最常用来形容人身。这些名词在彼此的关系下有着特殊的涵义,镜头在比例上的改变并非仅与逻辑或视觉关联性有关,实际上,画面构图是后文艺复兴时期的艺术传统,或者由一般人认可的舒适与平衡的构图来决定。

6.2 特写

过去几年,为了弥补电视屏幕过小的尺寸,电视已大大地增加了特写的使用,特写可以拉近我们与动作的距离。在对话段落中,面部特写和过肩镜头是主流的构图法,精打细算的制片喜欢使用景别较紧的镜头,因为它们的灯光比较好打,而且很容

易与其他镜头连接，减少了许多**备用镜头**(coverage)的拍摄需要。因为有越来越多从电视领域毕业的导演进入电影界工作，所以对特写镜头的喜爱也已逐渐被他们带入了电影拍摄之中。

在电影中，眼睛决定一切。让－吕克·戈达尔曾说过，最自然的剪辑是“视线剪切”，这种强烈的暗示力量，是通过眨眼、一瞥、凝视、眼泪、眯眼、怒视和所有眼神所能掌控的语言，来帮助电影解释爱情关系的。眼睛可能是人脸上最具表现力的器官，它可以静默地传达意念，不像嘴巴必须用词汇和声音来传达。一个表情就可以告诉我们画面外有趣的东西，而且也能告诉我们它是在哪个方向。同样地，镜头的焦距长度和摄影机的角度，也能建立起观众与银幕上主体特定的关系，主体的视线清楚的界定了场景中的空间关系。观众对于两个互相注视的主体间视线的不协调，会特别的敏感，而且，多半都能辨识出他们视线的不连贯。有种字幕机特别设计让字幕出现在画面的中心，就是为了避免观众察觉表演者正在看偏离镜头中心的提词卡。

特写镜头可以给我们与银幕上的主体带来一种亲密关系，除了最好的朋友和家人，比我们平常与任何人之间的关系更亲密。有时候人们会过度使用这种检视的能力，这样的话，特写就通过强迫拉近彼此的亲密关系侵犯了隐私权。然而摄影机并不需获取被摄者的同意，特别是有远摄镜头时。电视新闻摄影师，常常在人们遭难时以大特写来揭人隐私，观众可能会对拍摄的场景感到不悦，因为平时他们通常都是会回避那种场面的。

每个文化系统中，都有它自己看待隐私与肢体接触的习俗，以及不同情况下人与人之间默许的行为距离。电影创作人可以用摄影机记录这种社会距离，就像它们



示图 6.2　三种银幕宽高比的特写镜头

是发生在我们个人的空间里一样。特写不仅能显露一种亲密关系，也可以让我们感觉像是正闯入一段私人时光，或分享脆弱的片刻，有如画中人正向我们敞开心扉一般。通过摄影机镜头对空间的操控，我们能体会到疏离感，或感觉与银幕上的事物有情感上的牵扯。



示图 6.2　三种银幕宽高比的特写镜头

示图 6.2 展示了八张特写图，这套图有三种不同的银幕宽高比例：16 毫米和电视使用的**标准银幕**（academy aperture），比例是 1.33：1；**宽银幕**（wide screen），比例是 1.85：1；**变形超宽银幕**（anamorphic cinemascope），比例是 2.35：1。

这些画面都是成对呈现的，因为任何画面平衡与否，要根据它与前后画面的关系而定。在 1、2 的画面里，人物放在画面的正中央，如果你的视线在这两幅图间移动，像看剪过的画面一般，你会发现在这两个镜头的变化间没有节奏产生，因为眼睛仍然注视着画面的中心。把这对图与 3、4 两幅偏离中心的特写图比较，后者创造了一种极具动感的左右移动的视线变化。当银幕的宽度增加时，这种效果变得更加明显。这样我们就获得了很好的所谓连续性艺术的范例，因为构图不是以单张图的方式来判断的，而是以它前后连接的关系来判断。

西方艺术传统偏爱在肖像画中将人脸放置在稍微偏离中心的地方，以避免令人不悦的过分匀称的构图。设计电影画面时习惯的构图方式，就是在银幕上人物所看的方向留白，并且下方的空间比上方多。在电影中，银幕越宽，偏离中心的构图方式就运用得越普遍。但不要让它成为我们尝试实验的限制，如果这些规则不符合电影创作人的设计感，那是没有理由要他们接受这些限制的。接下来的例子展示了常见与不常见的构图方式。

示图 6.3 所显示的，是对银幕宽度极端使用的范例，展示了非传统的人物构图方式。极端偏离中心的构图，可以使用在任何的画面比例中，只是在较宽的银幕里，效果更为明显。这类构图最近在电视广告中变得颇为普遍，主要是受了平面广告的影响，它对电影也造成微妙的影响，因为电影很容易从其他艺术中吸收技巧。

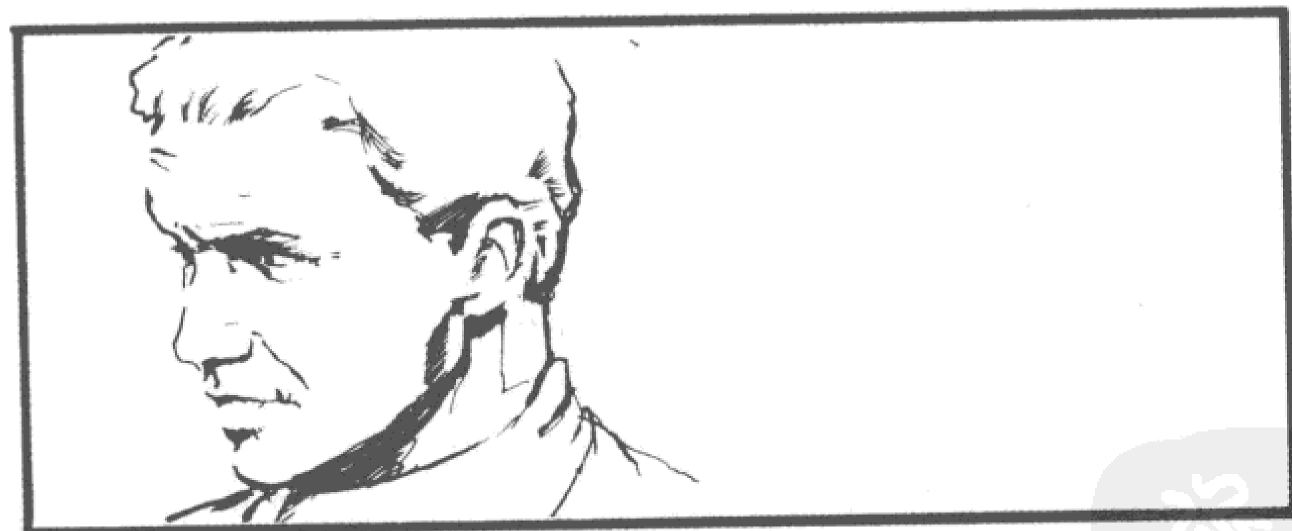
眼睛、嘴巴和耳朵常被单独拍成大特写，这通常是为了推动故事中特别的情节发展。比如，晚间一个回家的女人独自走在冷清的街道上，可能接下来的镜头是她耳朵的大特写，因为她听见轻微的脚步声。另一种类似的做法，可能是以眼睛的特写来表示她的恐惧，这些都是我们熟悉的方式。如果你开始实验，仍有许多近摄特写的方法可以使用。在示图 6.4 所显示的三幅极端大特写中，视点都来自脸的正面或侧面对脸上某一器官的强调，这只是又一种传统叙事方法，而它们都不能限制你的个人风格。非传统的视点、构图和景别可用来探索人像摄影的可能性，在此过程中可以通过质感、灯光和无限种类的形式来尝试。这并不意味着你必须放弃传统的方法，传统的方法绝没有枯竭，而且也像具实验性的技巧一样，充满惊人且动人的表达力量。

6.3　中景

在电视开始强调特写和大特写的使用前，中景是整个有声片阶段对话场面最主要的形式，在电视与故事片中，中景仍结合全景和特写被广泛的运用。正像全景一样，中景捕捉了一个演员的姿势和肢体语言，但范围仍然足以捕捉脸上表情微妙的变化。

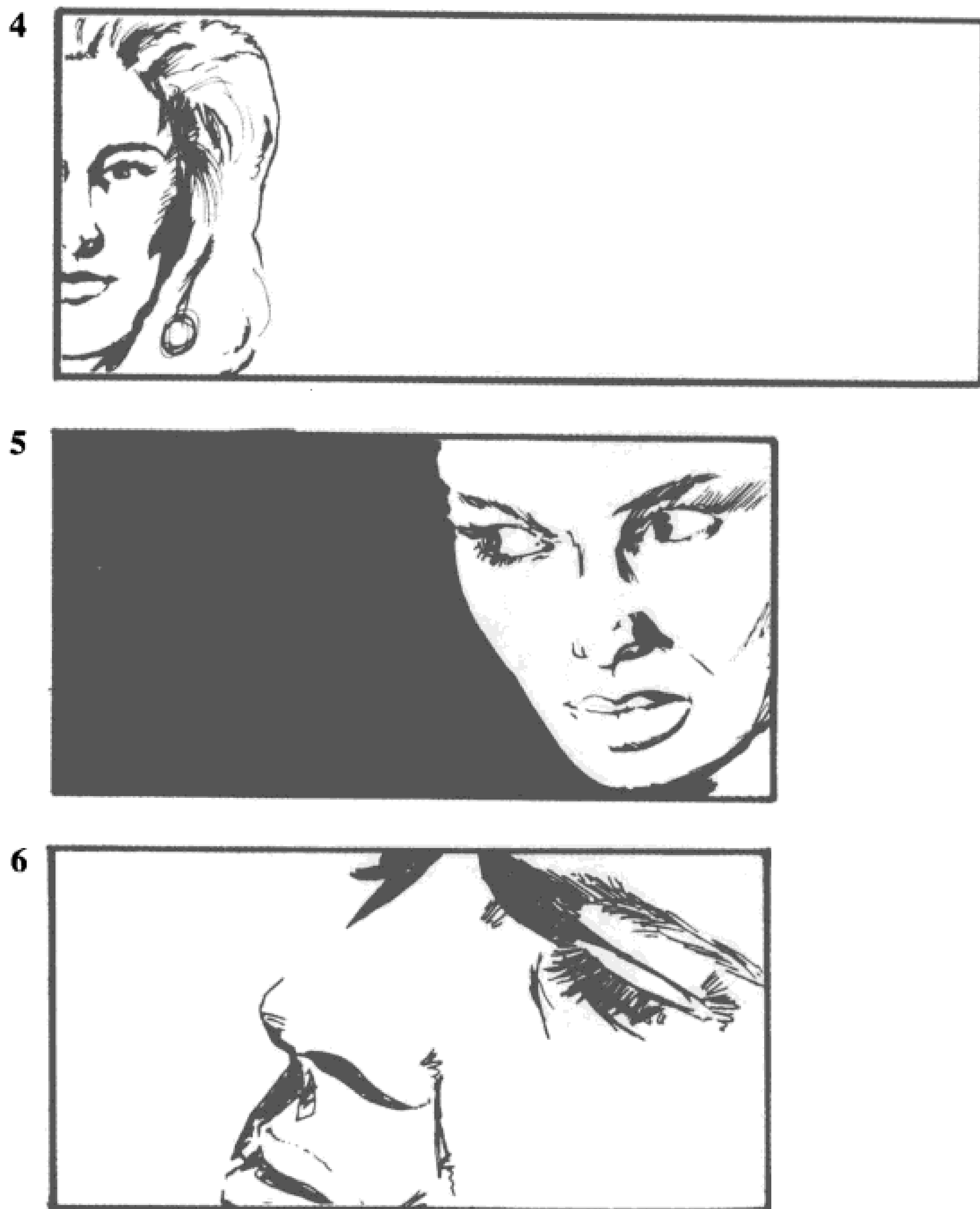






示图 6.3 极端偏离画面中心的特写

中景也是一般多人对话镜头的主要模式，典型的分类有双人镜头、三人镜头、四人镜头或五人镜头，当画面中超过五人时，摄影机通常必须往后拉大至全景，以容纳每个人，且人与人之间略微重叠着。目前中景与特写享有大众同样的青睐，但只是在与特写连用的范围内，并非用来作为场景主要的交代镜头。这里我们将暂停对中景的举例，在后几章实践的部分再深入地讨论。

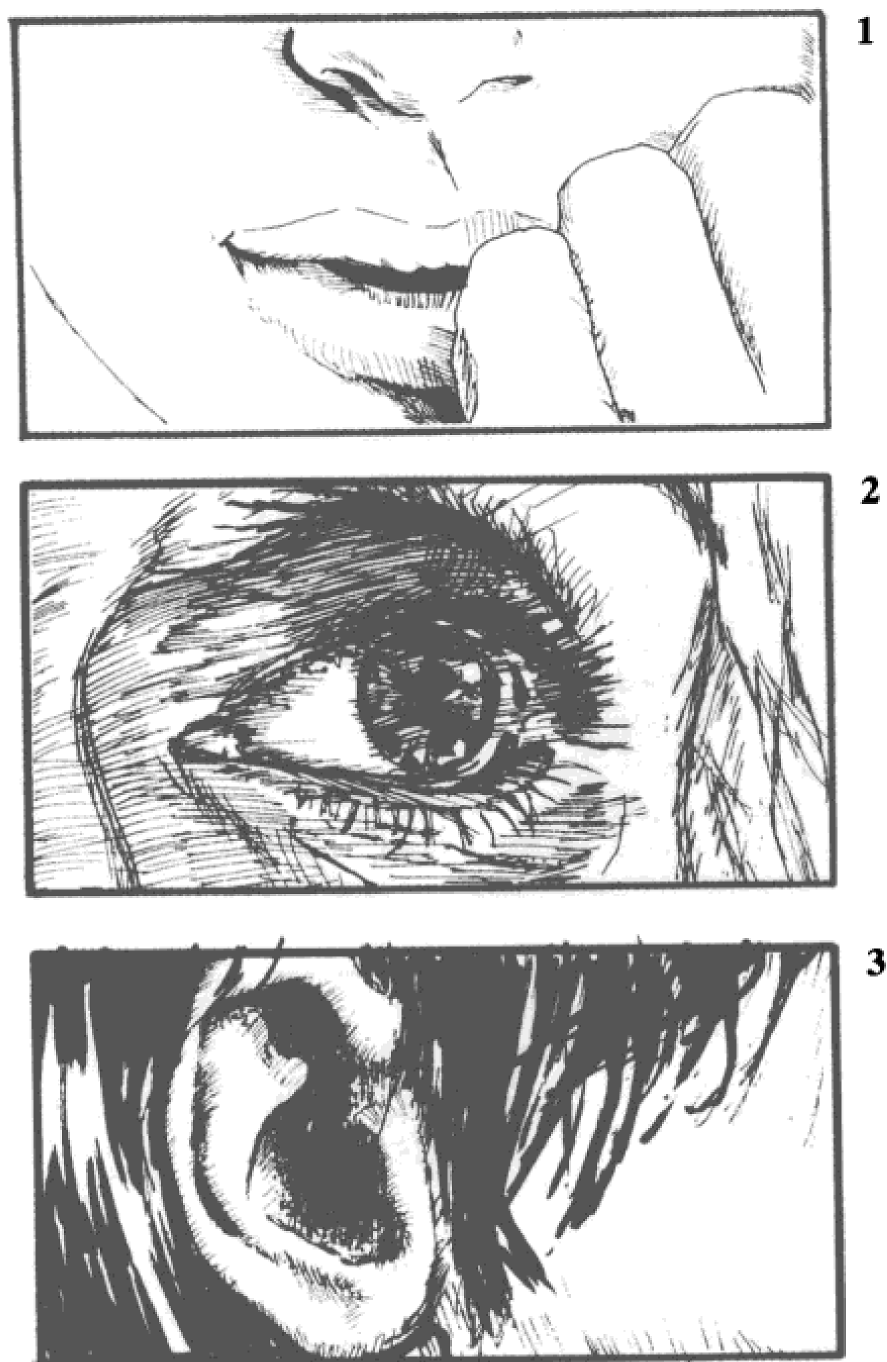


示图 6.3　极端偏离画面中心的特写

6.4　全景

全景作为一种中景和特写的替代品，在过去二十年里，已经被打入冷宫，并被归类为交代镜头的功用，即在一个镜头内连接角色和场景。如果电影创作者可以用一个特写或中景来代替，他们似乎就不愿意用全景来表现场面。全景较少使用的原因之一是，它需要用长镜头来拍对话场面，因为全景会把所有说话者涵盖在画面内，使得在中景和特写间互切的剪辑模式变得不必要。如果全景和这两种较紧的景别并用，剪辑模式一定是从全景切至近景而不会再切回全景。然而，中景和全景在一个场景中可以独自交代动作，而不需要求助于其他的镜头来完成叙事目的，而一个特写通常就需要

PDG



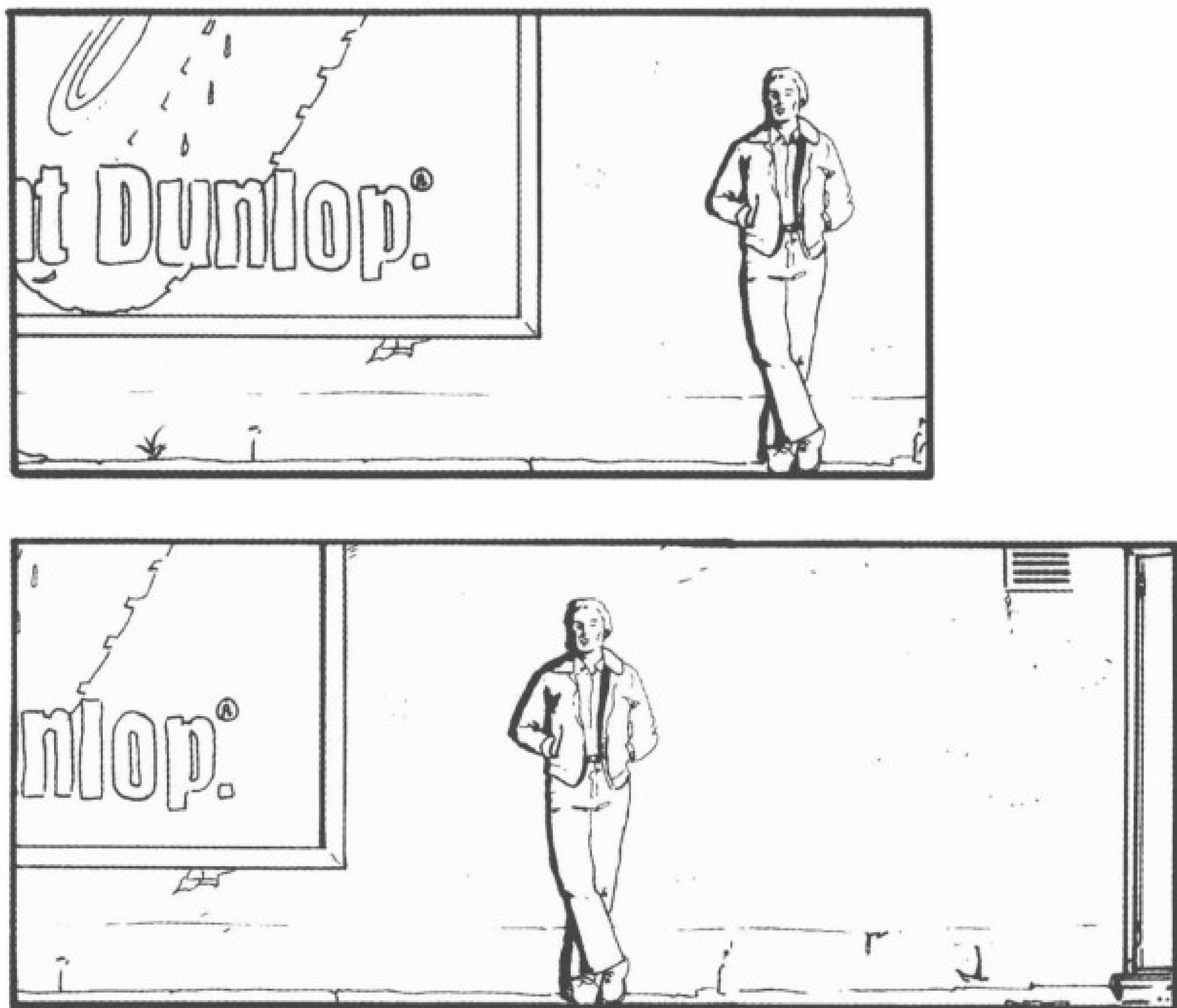
示图 6.4 极端大特写

其他的特写、中景或全景的搭配，来完成场景的叙事目的。

全景最吸引人的特点，是它允许演员使用肢体语言，这类肢体表现的艺术自默片以来就已经在电影中消失。再者，电视媒体和吝啬的制作人也是罪魁祸首，因为对他们来说，没有比拍特写镜头和为特写镜头打光更便宜的事了。音乐录影带的拍法，更可以说明这一事实，它们很少在延长拍摄的镜头里表现人物的全身。

就构图而言，单人全景提供许多与特写相同的、非对称性构图的机会，特别是在较广的景别中，人物站立时垂直的线条极有利于强调平面构图的设计。

示图 6.5 是两幅全景，用以说明景框的平衡。略微偏离中心的构图在今天是相当普遍的，这使得中心主体也与极度偏离中心的构图一样有力。



示图 6.5 景框的平衡

6.5 动作轴线原则

本书的诉求是帮助电影人，根据自己的需要拓展解决的方案，许多本书将要提供的方法，仅仅是我们所熟知的部分策略，而电影创作者个人的观点，可以随时超越这套系统，超越现成方法，超越传统经验或成规。在这样的基础上，我们可以来检视一下，剪辑系统中摄影机摆放最基本的法则：动作轴线原则（即 180°假想线原则）。

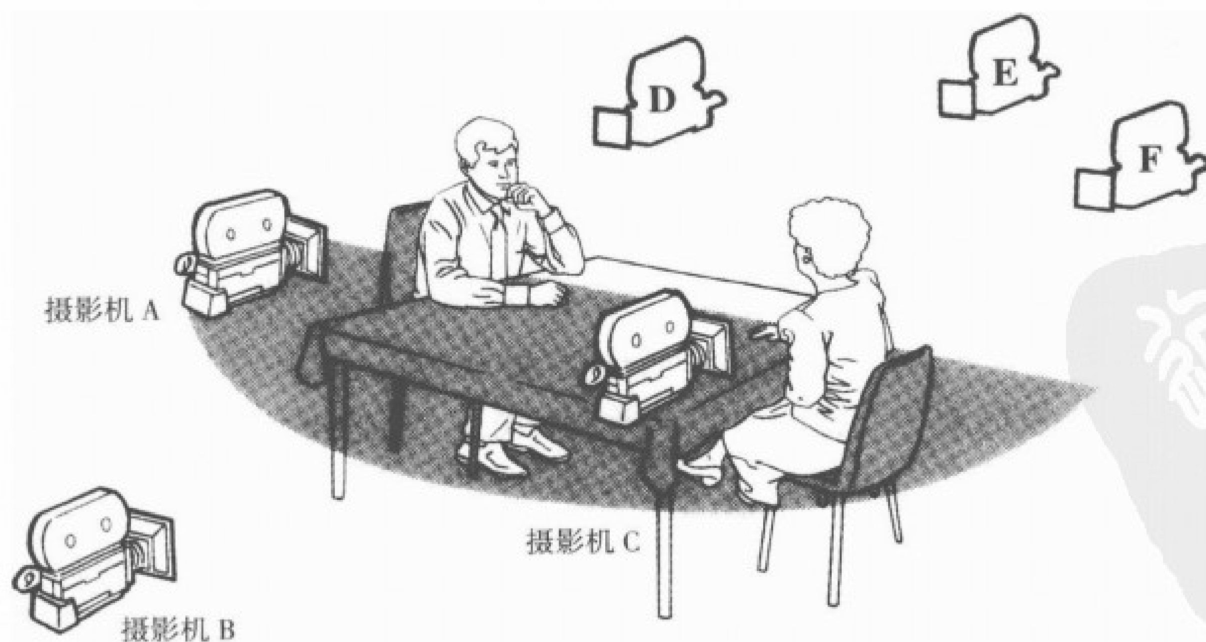
动作轴线原则的目的很简单：它组织摄影机角度，以维持一贯的银幕方向感与空间感。它对组织拍摄计划也极为有用，因为每当摄影机移至一个新的角度，场景就需要重新打光，所以同角度同地位的镜头一齐拍摄是有意义的，这样就可以一次拍完，避免为相同机位的镜头重复打光。

我们可以把动作轴线看成是摄影机前一块被划分出来的想象空间，设计它的原始目的是要确认，如果一个场景中要进行多个角度的拍摄，那么这些镜头都可以被剪在一起而不至于造成银幕方向的错乱。这样一来，如果主体在第一个画面中通过，就会以相同的方向出现在第二个画面中。动作轴线原则也被称做“180°假想线原则”，或是“轴线原则”，如示图 6.6。为了维持坐在桌前的两人银幕方向一致，剪辑系统在两人

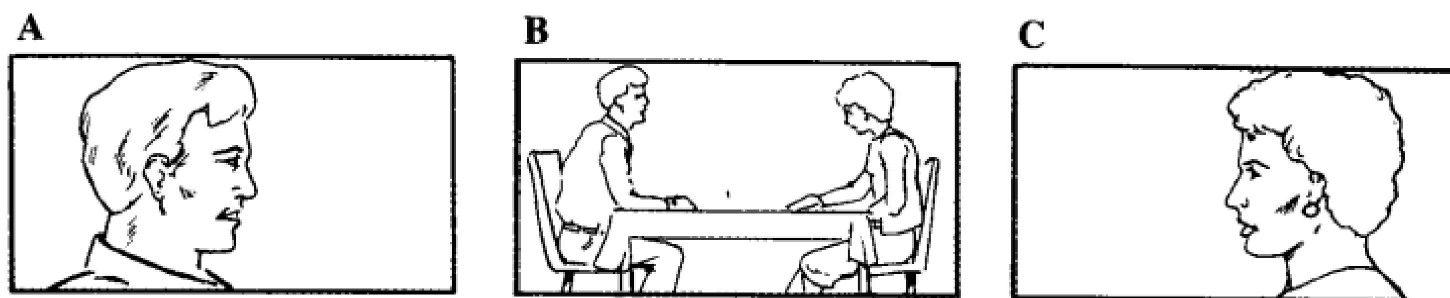
之间划了一条假想性的动作轴线，这条线的方向可以由拍摄者决定，但一般都是由景中两个人物间的视线形成。一旦决定了此线，180°的工作区间(灰色半圆区)就建立了。不管任何场景或段落，只允许在灰色半圆形区域内安放摄影机。结果是只要在假想线同一侧拍摄的镜头，它们的银幕方向都会一致，示图 6.7 所呈现的画面，就是由示图 6.6 中摄影机位置 A、B 和 C 拍摄的镜头。在灰色区域以外的摄影机位置，就被称为跳轴或越轴，示图 6.8 显示的是将线两边的镜头剪辑在一起，即摄影机 A 和摄影机 F，结果是男人望着女人的后脑勺。

6.6 三角机位系统

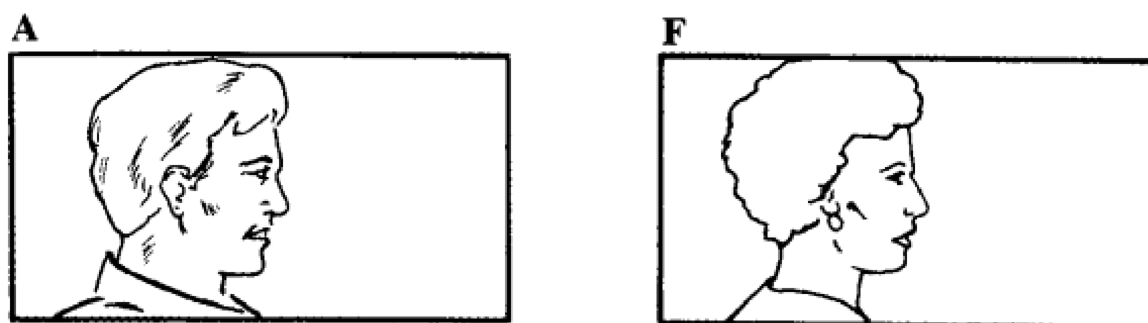
使用动作轴线时，有一种摄影机摆放的传统——三角机位系统，这是在假想线的同一侧描述摄影机位置的一种简便方法。这个系统认为所有素材的基本镜头，都可以从这 180°工作空间的三个点上取得，将这三点连起来，根据摄影机的位置，我们就会得到不同形状和面积的三角形，三角机位系统中的任何镜头都可以互相连接，这个系统包含在剪辑风格的对话场面中使用的所有基本景别和摄影角度。三角机位系统可以运用在各种情况里，包括只有一个单一个体的场面和动作场面，在现场直播的电视节目中也用得很广泛，像是机智问答节目、运动节目和情境喜剧等。在下个例子中，虽然显示的是三台摄影机的图示，但即使只有一台摄影机运作，也可以在这三角的位置上自由移动，分别完成三种不同摄影机位置的设定，剧情长片通常就是这样拍的。然而，方便使用三角机位系统的条件是，不能有大规模的场面调度或摄影机运动，要不



示图 6.6 动作轴线原则下的 180°工作区间



示图 6.7 灰色半圆区内摄影机 A、B、C 拍摄的镜头



示图 6.8 灰色半圆区内摄影机 A 与区外摄影机 F 拍摄的镜头

然就会造成一台摄影机跑到另一台摄影机前面的问题。三角机位系统可以产生五种摄影机基本摆放机位：**斜角单人镜头**（angular singles)(中景或特写)、**双人主镜头**(master two-shots)、**过肩镜头**(over-the-shoulder shots)、**单人主观镜头**(point-of-view singles shots)(中景或特写)和**侧拍镜头**(profile shots)。

在示图 6.9 中,摄影机位置 A 和 C,是坐在桌前的两人的斜角单人镜头,位置 B 是双人镜头。当然,每个摄影机位置的取景方式可以是不同的,摄影机位置 A 和 C 的景别,可以是从大特写到全景之间的任意一种。

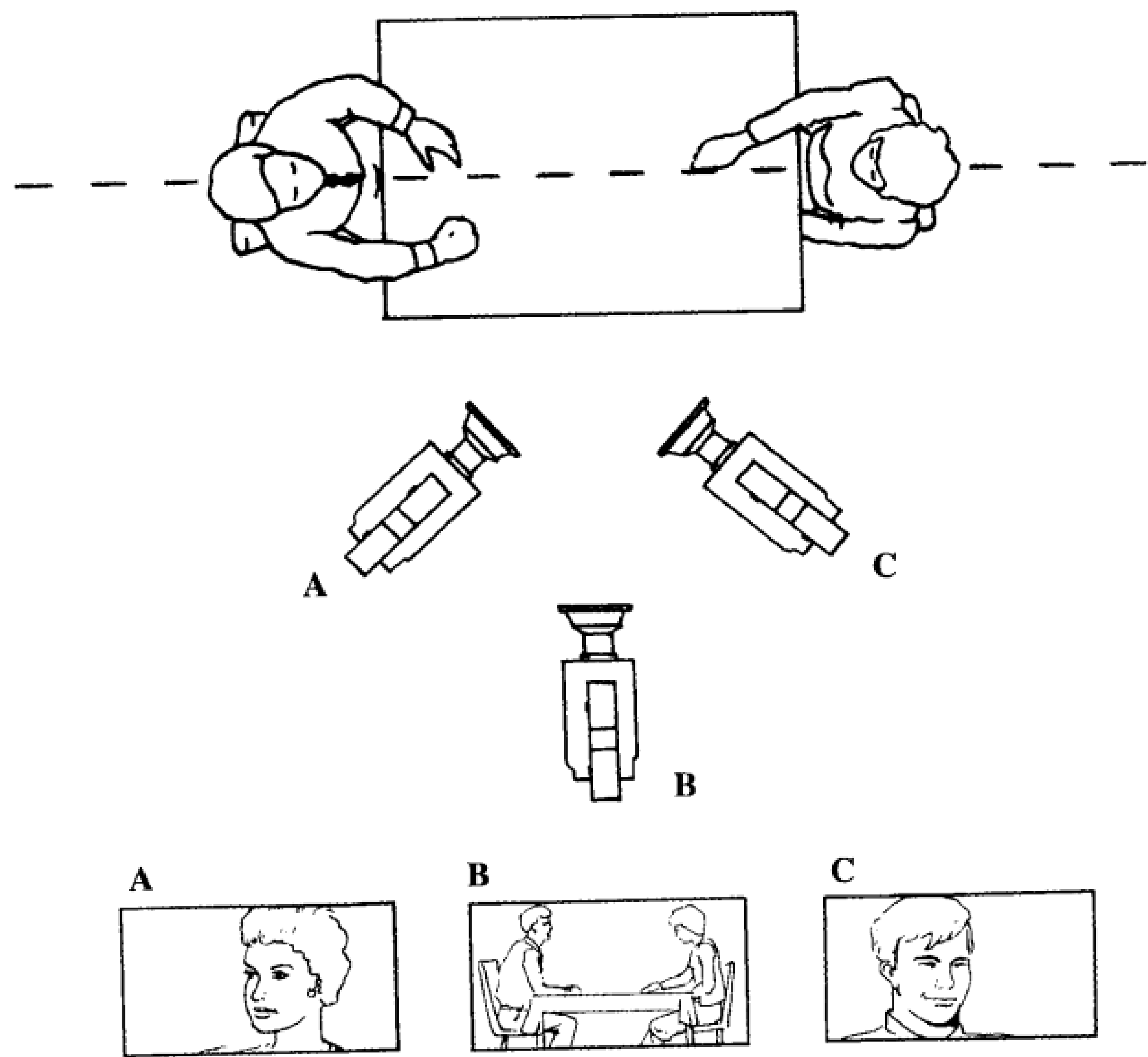
示图 6.10 是第二种使用过肩镜头的三角摆放法,摄影机位置 A 和 C 移至过肩镜头的位置,摄影机位置 B 则如示图 6.9 拍摄双人镜头,因此在以下的例子中位置 B 被省略,差别只有远近的距离而已。

在示图 6.11 的摆放法中,摄影机 A 和 C 被移至动作轴线内侧,或更精确地说,被移至人物的视线上。摄影机位置 A 和 C 现在被用来捕捉来自人物视点的特写镜头,在这种情况中,未被拍的人物就会被移开,以便摆放摄影机,图中是以虚线表示。

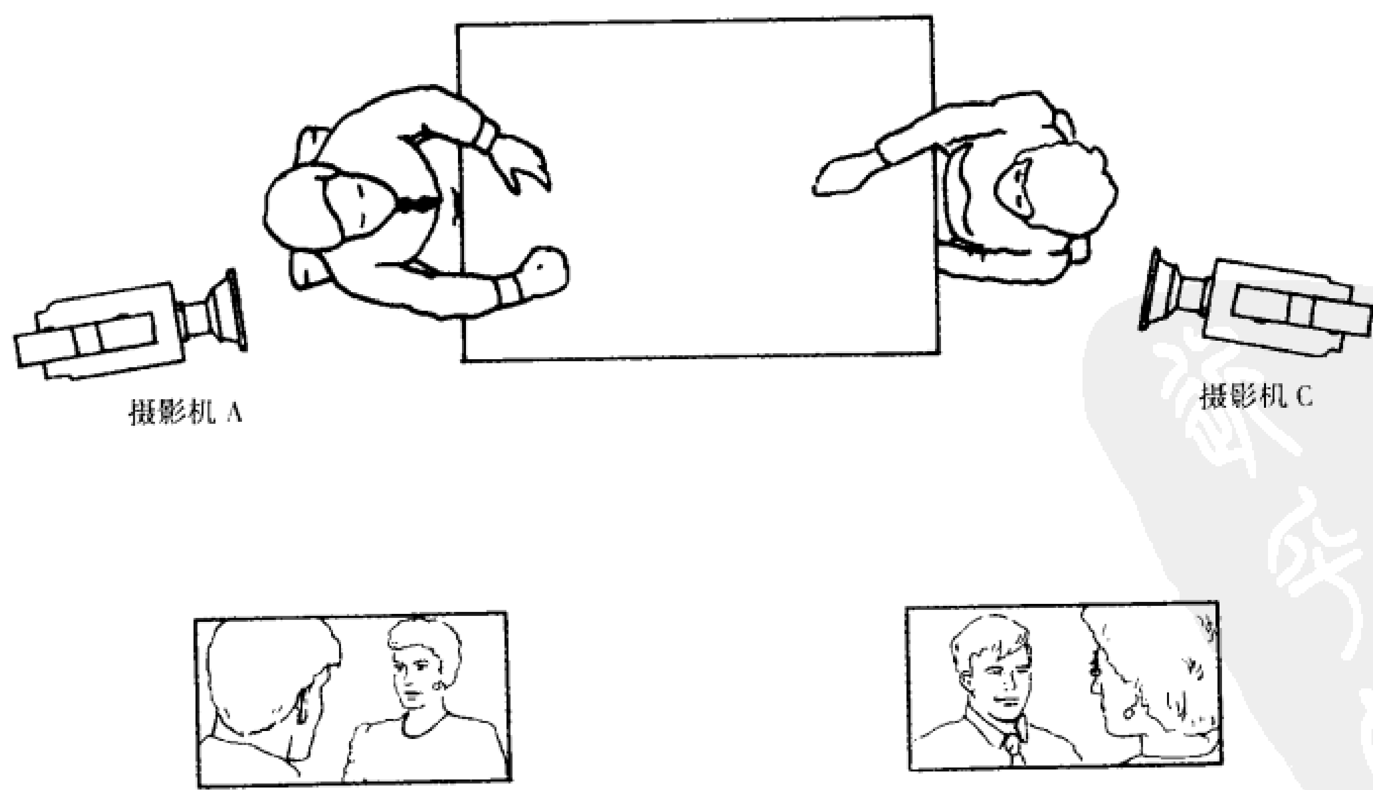
示图 6.12 显示了三角摆放法中,最后一种可能的机位,即以摄影机 A 和 C 拍摄侧拍镜头。当然,只要不破坏假想线原则,实际的镜头角度、构图和景别可以有无穷的变化。

6.7 根据新的视线建立新的动作轴线

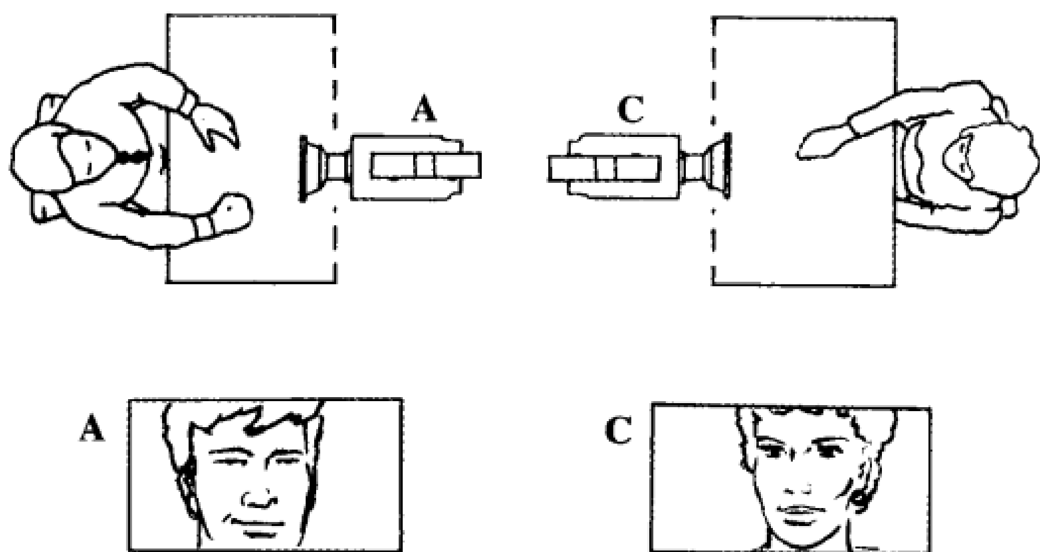
摄影机允许越轴的唯一时机，就是在建立新的假想线的时候，做法之一如示



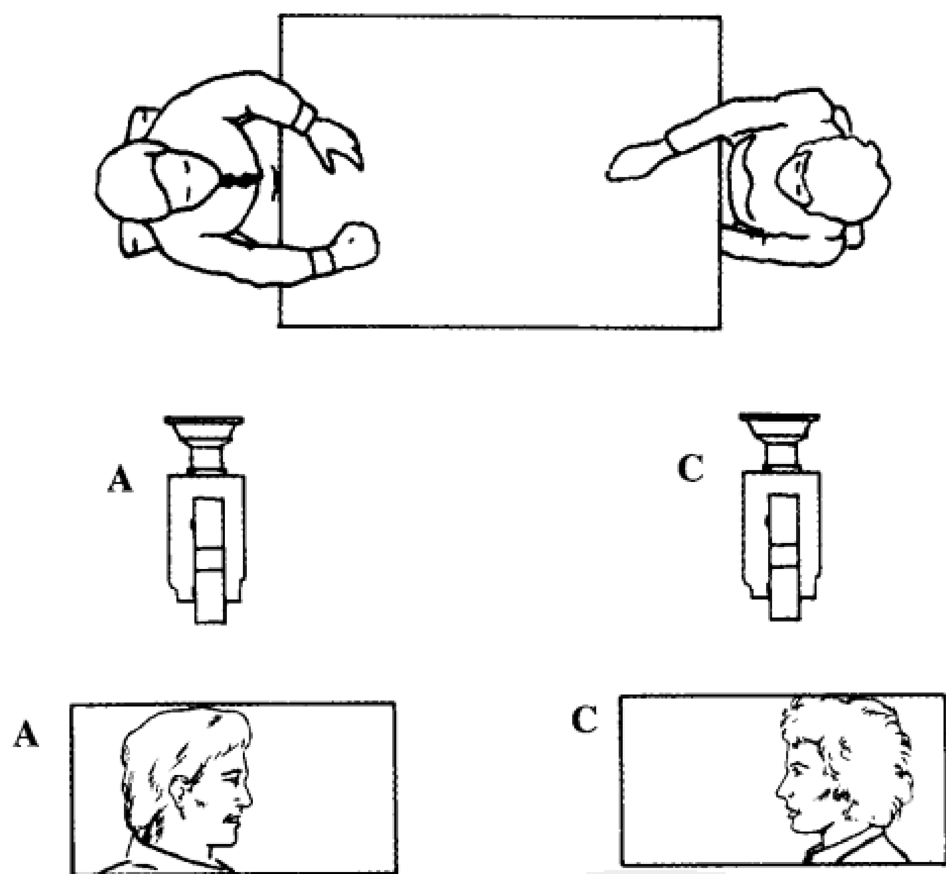
示图 6.9 三角机位系统一(B 是双人镜头,A、C 是斜角单人镜头)



示图 6.10 三角机位系统二(双人镜头 B 省略,A、C 是过肩镜头)



示图 6.11 三角机位系统三（双人镜头 B 省略，A、C 是来自人物视点的特写镜头）



示图 6.12 三角机位系统四（双人镜头 B 省略，A、C 是侧拍镜头）

图 6.13 所示。在此例中，旧的轴线建立在坐在桌前的两人之间，另一个人走近桌前，坐着的男人转头望向他，这个新的视线建立了新的动作轴线，以及一个相对应的 180°的摄影机工作空间，图中灰色半圆形区域即是。新轴线的建立，通常缘于一个人将他的注意力转向一个新的区域，或转向一个新的人物，**转轴镜头**（pivot shot）可以用来连接这两条假想线。

一旦建立起新的动作轴线，摄影机就可以越过旧的动作轴线，进入新的工作区域内，只要这两个男人间的视线仍然维持着即可。你会注意到，这个区域也涵盖了图中



示图 6.13 根据新的视线建立新的动作轴线

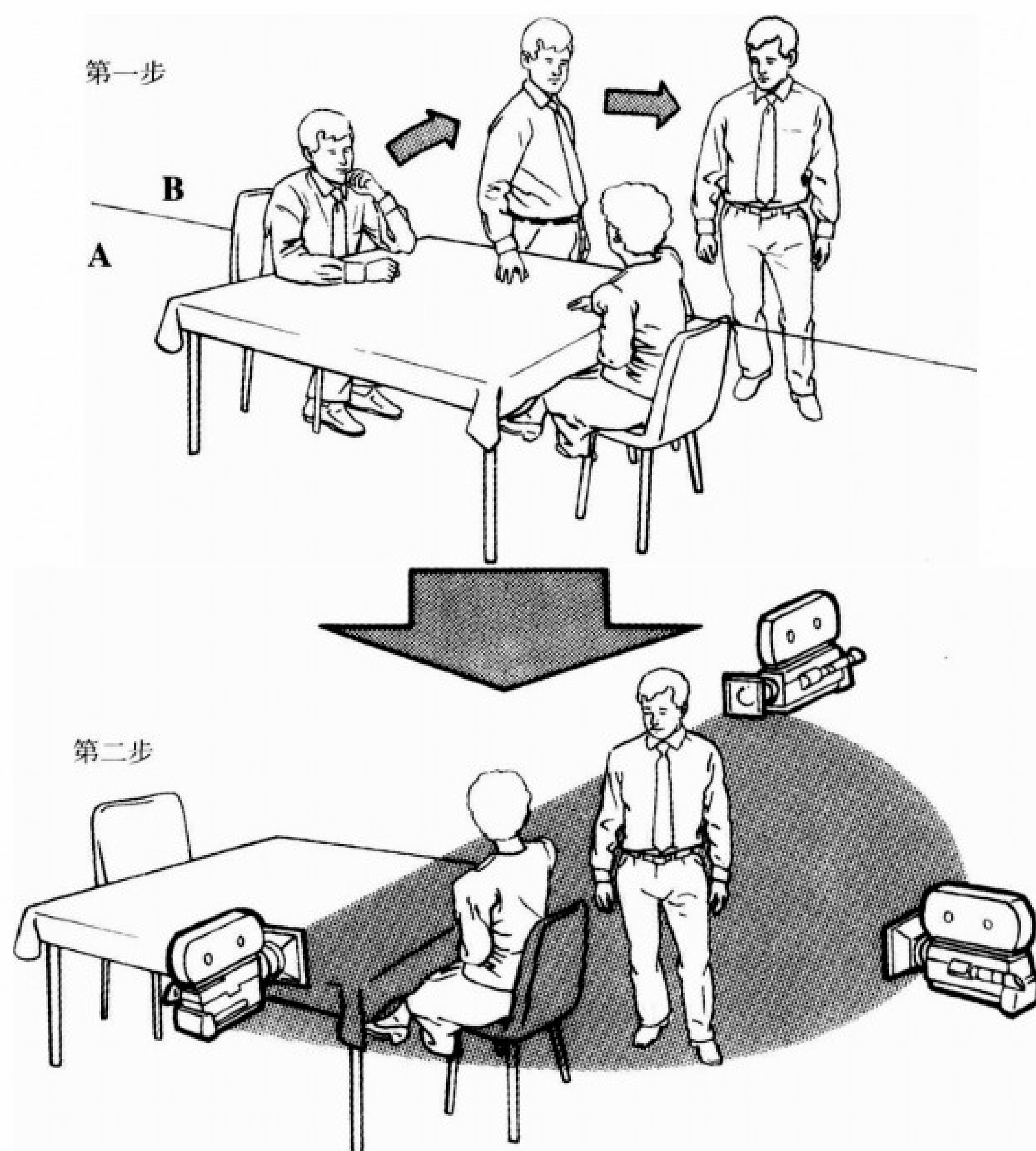
的女人，即使 180°原则许可，摄影机也不会放在四分之一圆周 X 处来拍女人，女人下一次在镜头中出现的时候，摄影机的位置将根据旧的动作轴线来决定，这就叫做**再交代镜头**（reestablishing shot）。传统经验提倡重复利用动作轴线，以及和它相对应的摄影机摆放法，如此可以在反复过程中加强空间的一致感。一旦已经建立了基本的剪辑模式（以及镜头位置），就不需要经由一个转轴镜头连接便可以回到旧的动作轴线，因为观众对于演员间的空间关系，已有一清楚的概念。

变换轴线的工作，实际上比想象的容易得多，即使对白没有按照次序，拍摄计划都是安排将同一角度的所有镜头集合在一起拍摄。事后，镜头才被剪辑成适当的戏剧段落。从银幕上看来，变换动作轴线，好像是在追随一个远比实际操作显得更复杂的计划。

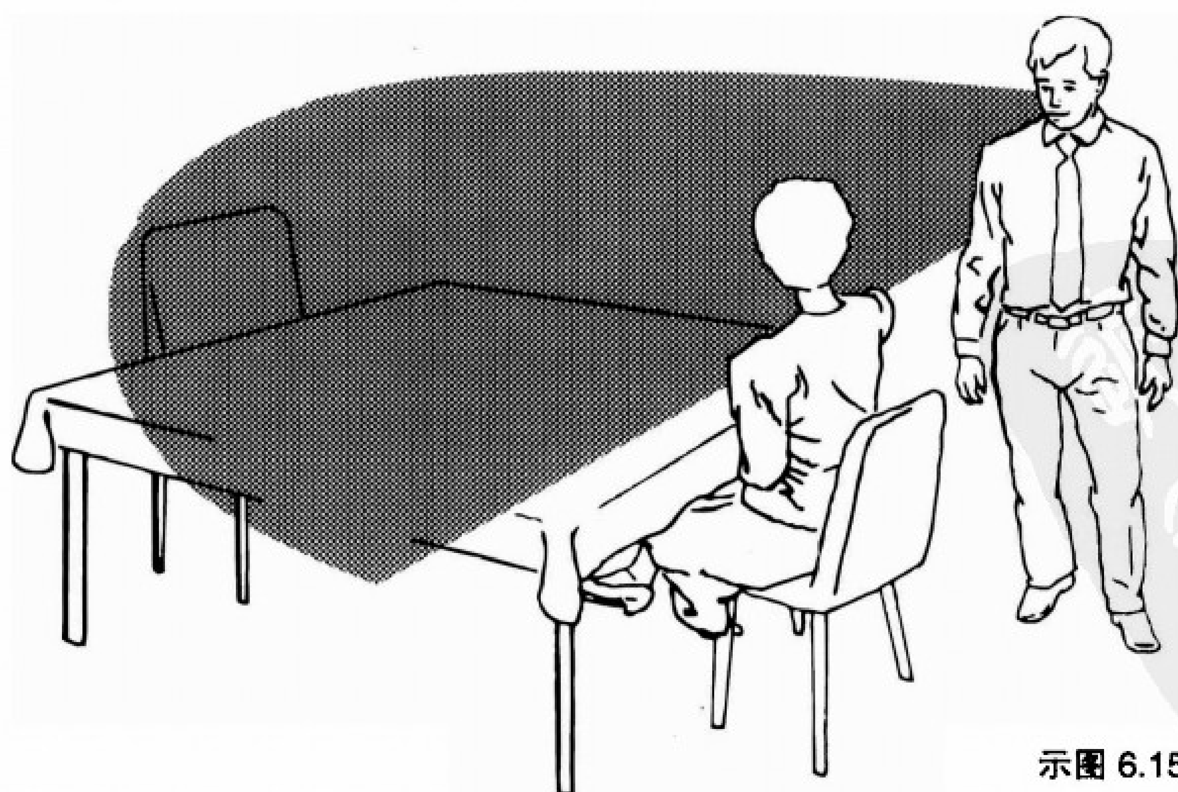
6.8 在演员越轴时建立新的轴线

建立新轴线的第二种方法是，让场景中的演员越过他自己的动作轴线，如示图 6.14 所示。像前面那个例子一样，假想线是建立在坐着的两人之间的，摄影机工作区间在线的 A 区这边。在第一步里，演员自桌边站起，越过轴线走向 B 区内的新位置，一旦他在第二步里目光与女人交汇重建了两人之间的关系，新的动作轴线就建立了，新轴线也就取代了失去作用的旧轴线，180°的工作区间，也就再度被创造出来。这种策略的唯一要求，就是必须在画面中清楚地展示出演员的重新就位，使观众可以重新确认他们的方位。

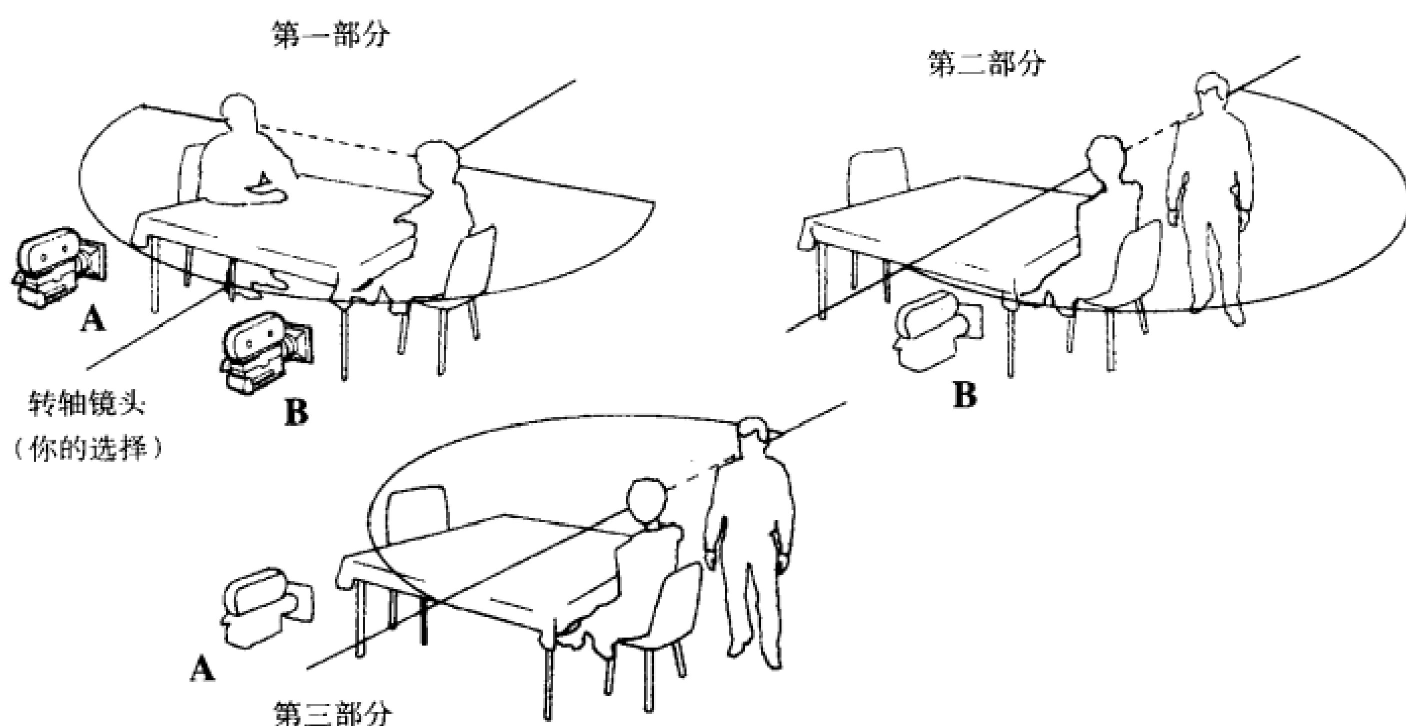
建立新轴线时，另一个要考虑的因素是摄影机要摆在哪一边？示图 6.15 展示了一种相对于示图 6.14 的替代方案，摄影机的工作区间是在线的另一端。只要与前一个动作轴线时转轴镜头所处的区间维持一致，那么新的区间就可以在任何一边，如示



示图 6.14 演员越过旧的轴线，建立新轴线



示图 6.15 建立新轴线后的另一种工作区间



示图 6.16 根据转轴镜头所处区间选择新的工作区间

图 6.16 所示。第一部分展示了动作轴线，以及和它相对应的半圆形摄影机工作区间，半圆形中间的对分线就是新的动作轴线，也就是男人走到面对女人的站立位置时所建立的线。摄影机 A 和 B 代表转轴镜头的两种选择，用来记录男人移至新的位置。图的第二部分显示的是，如果你选择以摄影机位置 B 作为转轴镜头，你将会使用的工作区间。第三部分显示了，如果你选择以摄影机位置 A 作为你的转轴镜头，你将会使用的工作区间。

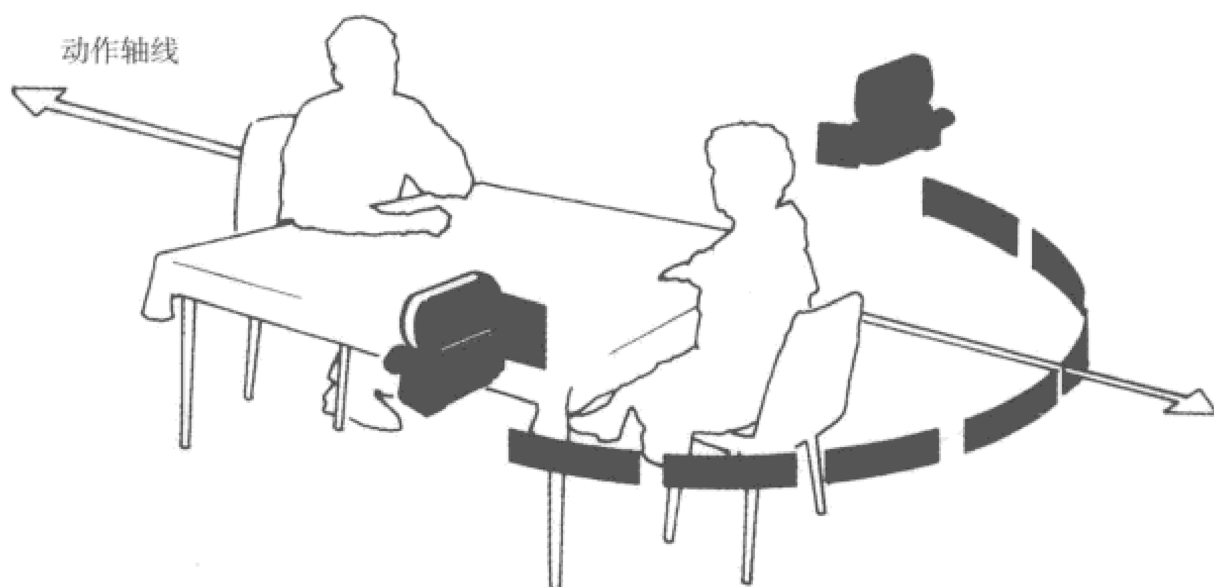
作为一种规则，为每个新的动作轴线选择工作区间，能够在桌前或在有局限的空间内拍摄对话场面时，将摄影机保持在人物的中心地带。

6.9 移动摄影机越过轴线

不仅演员能越轴并建立新的假想线，摄影机也能借着摇镜、推轨或升降运动，移至新的空间和新的动作轴线，这是很容易达成的，只要不中断摄影机的运动。在这种状况中，不需要建立视线关系，摄影机就可以直接从动作轴线的一边移至另一边，而不致造成混淆。示图 6.17 显示了这种策略的一种做法，以摄影机的弧形运动（黑线部分）越过了动作轴线。

6.10 切出镜头和过渡镜头

另一种越轴至场景另一部位的方法，就是以一个与场景动作相关但与位置无关的镜头，插入在动作段落中。例如，假设我们已经在一个学校的教室中建立了动作轴



示图 6.17　移动摄影机越过轴线

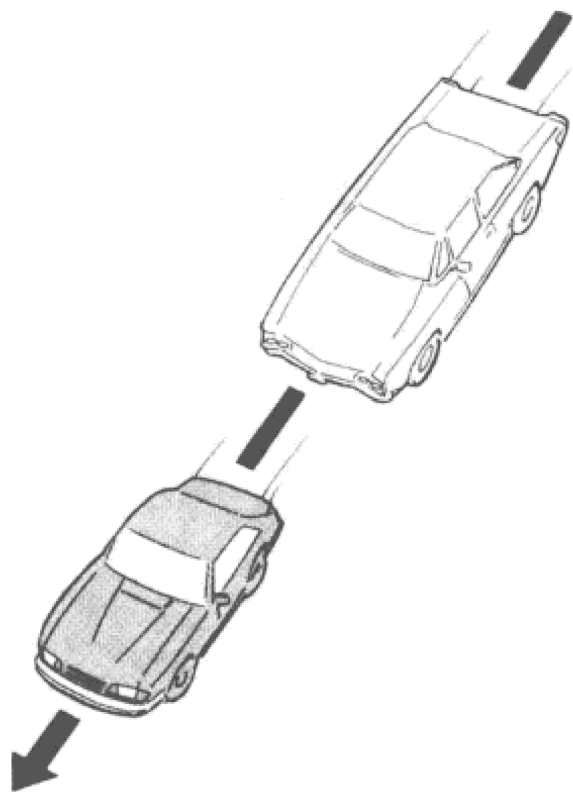
线，我们打算越轴，但前面例子中所使用的方法，在这个场面的动作中都不适用。在这种情况下，我们会拍一个学生的笔记本，或其他相关的细节，作为**切出镜头**(cutaway)，它和转轴镜头的目的相同。当我们回到主动作时，摄影机就可以越轴，并建立新轴线，这种方法通常是在剪辑过程中碰到问题时，所采取的一种快速解决方案。

6.11　移动物体和动作的动作轴线

我认为动作轴线最适用于组织多人对话场面的拍摄，虽然银幕方向有助于我们了解快速移动物体的相互关系，例如车辆追逐的段落，但一味地遵循动作轴线，实际上可能妨碍了更有趣的镜头安排。原因之一，流畅剪辑并非组织影片的唯一方法。其他的方法，像是动态或分析式剪辑，也许与严格的传统剪辑方式冲突，但仍能提供更好的创作上的解决方案。原因之二，今天的观众，对阅读影像显得非常的老练，他们可以很轻松地“解读”非传统的剪辑模式。请注意，有时越轴以及银幕方向的冲突，可能获得更具动感的结果。后面我们将更进一步检视其他类型的剪辑，但现在当我们继续探讨动作轴线的同时，请记住我们仍有其他替代性的组织镜头的方法。

6.12　动作段落

在动作段落中，常常没有建立动作轴线的视线依据，这种情况下，动作轴线就跟随镜头主体的主要动作。如果一辆车子正追逐另一辆车子，这条线就是车子的路径，如图 6.18 所示。如果两辆车子并肩而行，它们之间就可以建立一条额外的动作轴线，我称这条线为**暗示的视线**(implied sight line)。因为即使驾驶员在镜头中并不明显，车



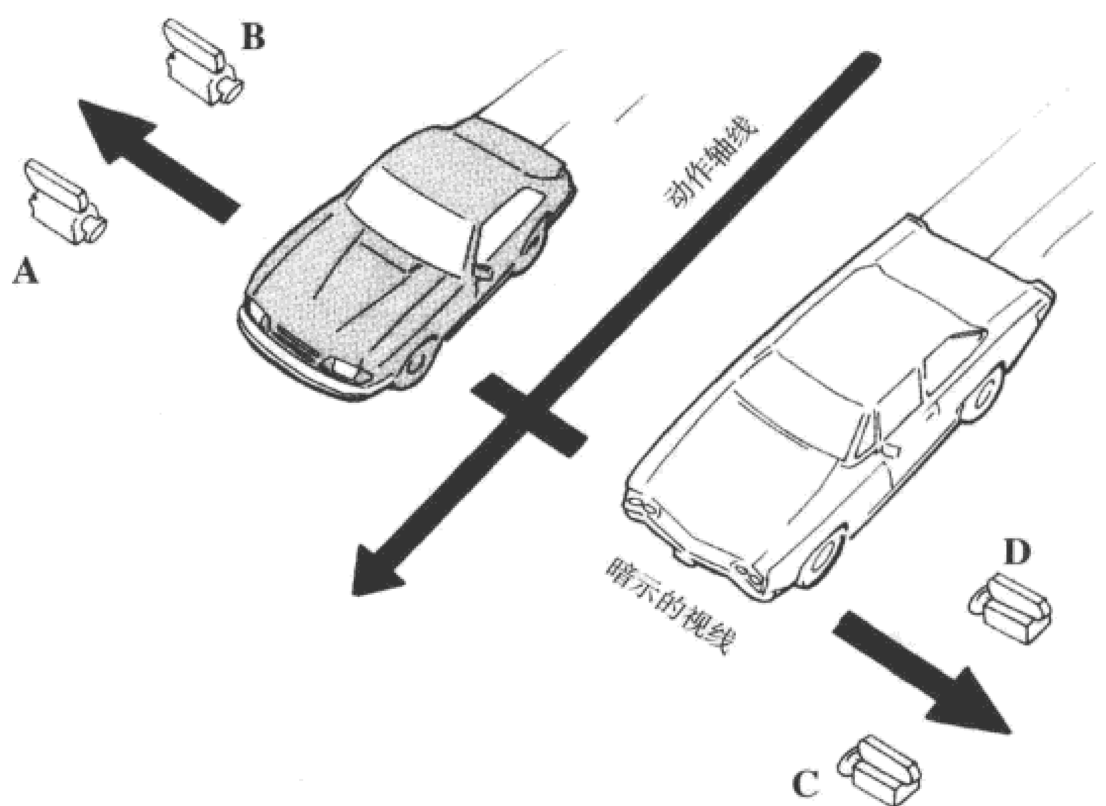
示图 6.18 动作轴线跟随运动的方向

子也会变成驾驶员以及他们视线的象征，这种情形专属于车辆、船只、飞机或任何其他有驾驶员的交通工具。两条线在示图 6.19 中都有展示，从动作轴线两侧拍摄的镜头（摄影机位置 A、C 和 B、D）被切在一起时，会导致银幕方向颠倒，就如接下去的故事板所示。那条暗示的视线，是属于特殊状况，而且仅能暂时取代动作轴线。否则，动作轴线原则就成了最主要的规则。虽然这好像是在说设计 180°假想线规则是为了预防错误，事实上，它却是一种普通的剪辑模式，即使是在有动作轴线和暗示的视线的对话场面中。

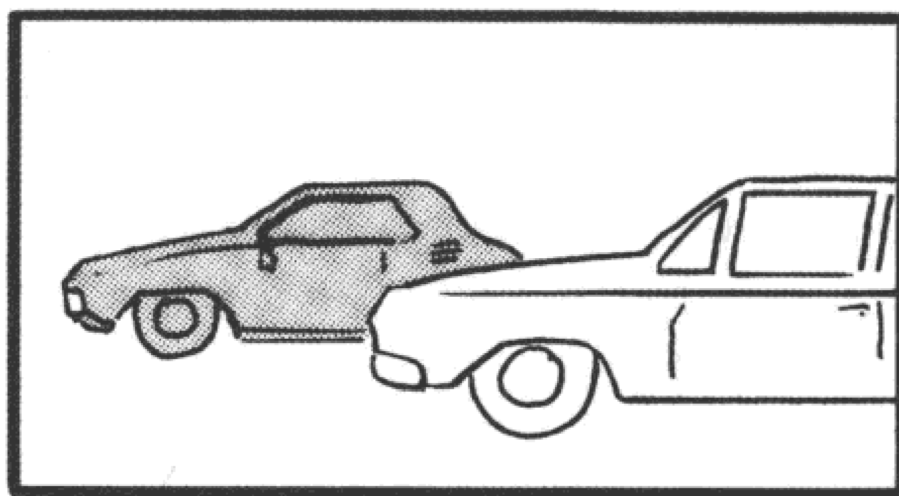
在《教父 II》（*The Godfather:Part II*）里，年轻的维托·科里昂（Vito Corleone）正开着一辆小卡车，行驶在纽约拥挤的道路上，地方黑道大亨法努奇（Fanucci）坐在维托身旁，两人在车子行进中谈话。这里使用了两个推轨（轨道）镜头，分别在车子的两边，拍了许多车景和移动的后景。剪在一起后，形成一组非常广阔的过肩镜头。每次一剪切对话场面，就造成后景的方向颠倒。如果镜头拍得紧些，连接上的突兀也许会减轻些，如此维托和法努奇就可以填满画面。但这样拍的结果是，镜头的转换并没有造成干扰，所以同理可证，180°的规则也有它的宽容度。

6.13 在动作段落中越轴

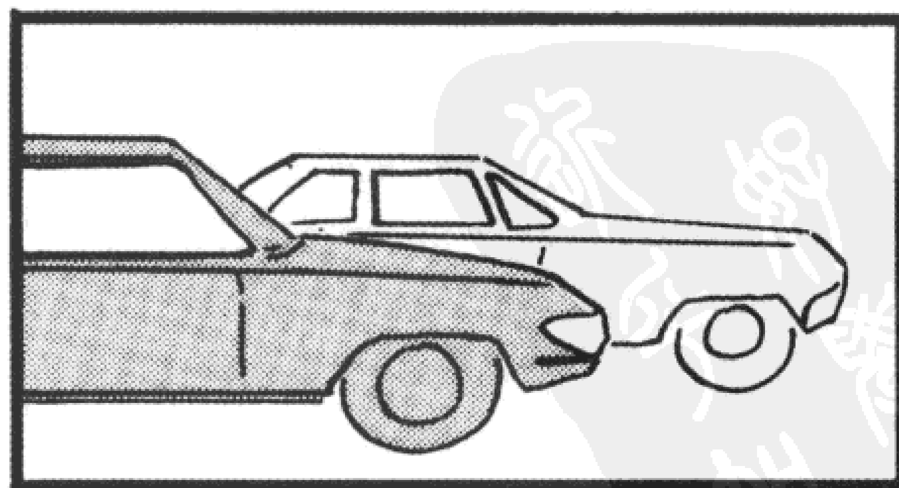
在非对话情况里“适当的”越轴策略，基本上和那些自示图 6.13 起示范的对话场景相同，唯一的不同是以运动轴线取代了视线，概括而言，建立新轴线有三种基本的



示图 6.19　第一部分：两种可能的动作轴线



从摄影机位置 C 拍的镜头



从摄影机位置 A 拍的镜头

示图 6.19　第二部分：以“暗示的视线”为轴线拍摄的镜头

方法：

(1)主体(如车辆、马匹、人物等)可以越轴，并以新的运动轴线的方向作为新轴线。

(2)摄影机可以越轴，不论它是为了跟拍主体至一新的地点，或只是为画面的变化找寻一新的视点。

(3)一个新的主体可以进入画面从而形成一条与原轴线相对的主要的运动轴线，这种情形和示图 6.13 所示范的非常类似，就是一位新的角色进入画面从而建立了一条新轴线。

6.14 轴线上的跳轴

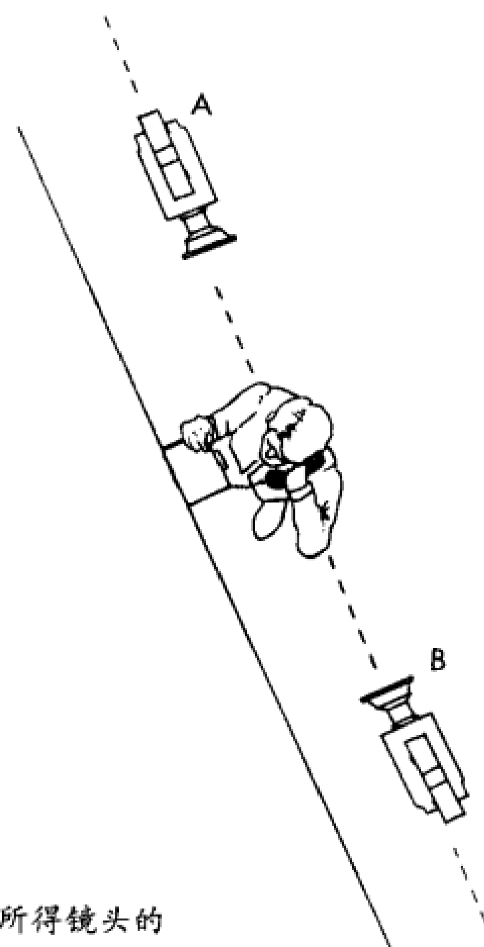
摄影机越靠近动作轴线，就越难发现它越轴。示图 6.20 中，摄影机位置 A 和 B，是坐落在轴线上的，所以当它们被剪在一起时，会有银幕方向颠倒的现象。这种做法在 1960 年前，可能会被避免使用，但在今天，观众要理解这种剪辑模式中场景的空间关系是毫无困难的。因为人物是以侧面呈现之故，这种颠倒现象甚至比其他在轴线上拍摄时的情形，更令人感到突兀。当人物的视线就是动作轴线时，我们在正面和背面拍摄，可以帮助观者分辨镜头的差异。

实际拍摄时我们很少为了建立一条新轴线，而进行一番繁复的场面调度和逻辑分析。我基本上相信，如果电影创作者对电影空间有扎实的了解，对场景也有清楚的概念，对于要拍的与已经拍摄的事物有详细的记录，那么他可能不会碰到任何太了不起的剪辑上的困难。

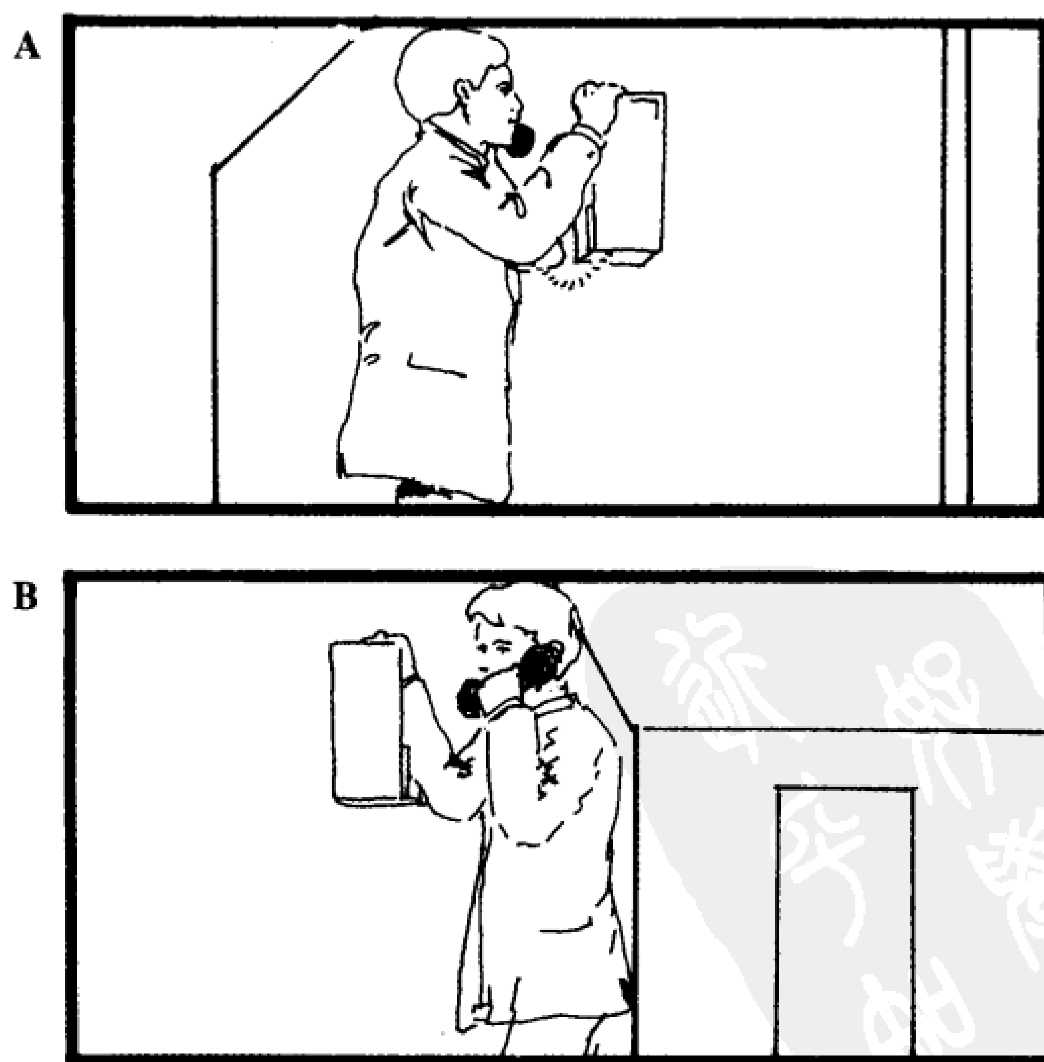
6.15 结论

如果你毫无疑问的接受 180°规则，那么它就只是一种规则。我自己的感觉是，许多关于它的设想，都被说得过头了，观众对于了解电影中的空间关系，其实是比我们想象的聪明得多。像小津安二郎(Ozu)、布列松(Bresson)和德莱叶(Dreyer)等导演，常为达到他们的目的，而发展出一些会违反剪辑传统的叙事技巧。虽然这些导演在其他方面需要人们投注心力去了解，但观众对他们的叙事技巧并不感到困惑。这些传统的导演并不像戈达尔和激进派的电影运动那样是为了反抗传统剪辑风格，而且他们因为关注特定主题而表现出来的视觉风格，往往比左派的矫饰风格更为多姿多彩。

十年前，捍卫动作轴线的行动可能被认为过分保守，因此它马上就被每个主流电影之外的电影运动摒弃。现在对传统剪辑风格要能有一个公平的重新评估，可能还言



示图 6.20 轴线上的跳轴。当剪辑在一起时,从摄影机 A 和 B 所得镜头的银幕方向将会相反。



示图 6.20 轴线上的跳轴。上面任何一个镜头都可以接在一起,而不会使观众混淆。

之过早，但在左派四十年来甚嚣尘上，传统叙事技巧的限制被他们集中批判后，说明我的看法可能能使争论找到某种平衡，我认为没有一种电影风格是优于另一种风格的。如果你觉得有某种风格，或几种风格的组合，是适合你的作品的，那么就没有理由不去尝试。如果艺术里有真理，那就是艺术里不存在规则。



第七章 剪辑：时间关系

EDITING:
TEMPORAL CONNECTIONS

1920年苏联电影家兼理论家库里肖夫（Lev Kuleshov）进行了一个著名的实验，展示了电影镜头的意义可以完全通过剪辑创造出来。库里肖夫以一位苏联演员莫兹尤辛（Moszhukin）面无表情的特写镜头，作为三个不同电影段落之中的反应镜头。这三个段落分别是，演员对一碗热汤、一口棺材中的女人和一个玩玩具熊的小孩的反应。观众在看了这三个电影片段后，都惊讶于莫兹尤辛在每种情况中微妙的表情，虽然在每种情况里使用的都只是同一个特写而已。

不能否认剪辑确实具有塑造意义的力量，但这类样式的发明属于特殊案例。在大多数的故事片中，镜头很少像库里肖夫使用的那样被当成中性的建筑砖块，而是被组织来表达一个意念和根据剧本来讲一个故事。每个镜头伴随着声轨，包含了各种叙事和影像的信息，那是事前就决定的重要的剪辑方案，比如镜头的长度和次序。这种对剪辑的看法，强调了在塑造说故事的逻辑时导演和编剧的角色定位，这个逻辑也给剪辑师提供了作出任何剪辑决定的基础。

当我们谈到说故事的逻辑，其实就相当于谈到了镜头的结构、段落和场景，结构控制了故事内容呈现的次序，说故事的步骤和内容的精确呈现是同样重要的。电影的结构，可以用故事板来呈现，而这是剧本所无法表达的，所有影像化的过程，都可以被看做是写作的一部分，最终也就是剪辑的过程。

7.1 叙事驱动

人们常常引述小说家福斯特（E. M. Foster）对情节的定义，从这个定义出发我们可以初步认识促成剪辑方案的结构逻辑。一开始，福斯特描述了一系列并非情节的事件，比如“国王死了，然后皇后也死了”。但是，福斯特注意到，如果我们说“国王死了，然后皇后因忧伤而死”，我们就有了情节，因为这中间有了因果关系。

在任何故事的过程中，因果关系是相当重要的牵引读者的设计，这相当于要求读者涉入事件之间决定其逻辑关系。福斯特的例子很简要地表明了这个观点，却并没有

说明作者会怎样交代国王与皇后的关系。比如，在前几章中皇后可能被描写成对国王之死表现冷淡，而当故事逐渐发展，作者可能会透露皇后继承了王位后，因畏惧手下察觉她的悲伤并视之为弱点，而小心翼翼地隐藏自己的感受。或者，我们从第一章就知道，皇后已经死了，而直到最后一页才知道她的死因是国王的死亡。在这两种情况中，读者都被情节的次序和它呈现的方式刺激着去思索，即使在每个故事版本中都使用相同的事件。

在小说中，因果关系常被当做问与答的伎俩，以促进读者参与。在系列剧中，真相不到最后不明，悬疑因而产生，扣人心弦的结局就是这种设计最夸张的利用范例。

使用问答策略的故事，可以用很多种方式进行。一个问题可以透过许多页细节的积累，而逐渐得到解答，或者也可以在问题提出后快速而简洁地回答。事实上，以问答呈现信息的方式常常在故事的每一页不同程度的同时发生。不论对电影剧本、电影，或者对小说、短篇故事而言，这个情况都是真实存在的。流畅剪辑就是建立在这类问答策略之上的，虽然我们常把它们称为种种关系。以下所列的，是三种基本流畅剪辑里关系的类型：

时间关系：我们从一个男人掉落酒杯的第一个镜头，接到杯子碎落在地上的第二个镜头。

空间关系：我们从白宫的全景，切至白宫的近景中一个可辨识的细节——例如，前门和柱廊。

逻辑关系：我们从白宫的全景，切至总统坐在办公室内的镜头。在这种情况里，并不需要时间或空间关系。如果我们认得白宫也认得总统，那么我们就可以建立总统坐在白宫的一间办公室里的逻辑关系，即使这里并没有确切信息表明我们身处白宫之中。

诚如你所见，这类关系创造了一个真实的、实体的世界的幻觉，我们可以把它们看做是建立电影环境的背景关系，也可以用它们来塑造情节和戏剧性内容。

7.2 叙事运动

要推动故事前进，不仅需要提出问题，也需要设置心理预期。比如，在一个人掉落酒杯的例子中，问与答只用来描绘动作。然而，如果我们知道宴会中的酒杯之一有毒，我们就被迫要问许多关于毒药的问题，比如“是谁”、“是什么”、“什么时候”、“在哪里”和“为什么”。因为我们在阅读和观影的过程中，会调动各式各样的知识和经验储备，我们将会去推测所有被提出的问题的潜在答案。故事片中所有的剪辑策略，几乎都是为了要在一系列的镜头中，设置一个产生预期的结构，其结果就是叙事运动。

这种安排镜头的方法，在电影剪辑中是相当基础的，即使是苏联电影家爱森斯坦

PDG

(Sergei Eisentein)所相信的辩证性的蒙太奇，也是一种因果关系剪辑法的替代品，它们都是通过设置心理预期和提出问题来探索叙事运动。在爱森斯坦正、反、合的辩证式的镜头模式里，前两个镜头提出问题："这些想法之间的关系是什么?"答案则是爱森斯坦提供的第三个镜头——**合题**(synthesis)。在这个分析里，苏联蒙太奇和好莱坞流畅剪辑并非两极对抗，而是相同的问答原则之策略的变体。

7.3　问答模式

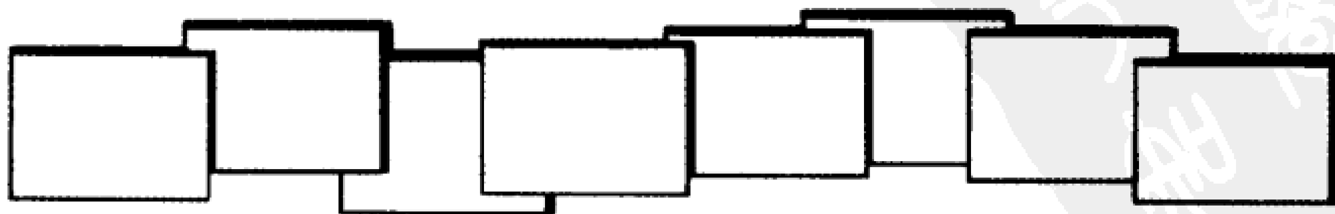
最简单的问答模式仅需两个镜头，例如，一个人望向画面外的镜头，接一个他所望的事物的镜头。问答模式并不受长度限制，而且可能需要许多镜头才能完成一轮问答周期。或者，问答模式也可能通过改变镜头的次序来产生变化。虽然我们不常谈论这种说故事的方法，但我们欣赏的许多出现在布努埃尔(Bunuel)、希区柯克、戈达尔、威尔斯和特吕弗电影中的东西，就是他们发展出来的挑战观众的问答模式。

7.4　前后关系

任何特定的问答模式，都能被进一步地延伸或修改，只要改变它前后的内容即可。比如，在库里肖夫的实验中，我们对那个男人对汤、棺材和小孩的反应的理解，被"他在每个场景中都深受感动"的假设所限制。如果我们加上一场戏，说明他只是在作假的反应，那么我们将会对原始的段落有不同的解读。虽然这也许像是相当基本的概念，但对这些叙事元素的操控，在希区柯克创造悬疑或巴斯特·基顿(Buster Keaton)构造笑料时，却扮演了关键的角色。

7.5　使用模式

于我而言，对影像化工具最主要的关注并非集中在镜头或段落的图像元素上，而是在段落的结构上，或者换句话说，就是观众知道了什么以及什么时候知道。最后的结果是，有趣的结构理念往往来自叙事上的发明，而非大胆的图像实验。



示图 7.1　镜头间问题与答案的关系，使它们连接成一交叠的链

下面这一系列的例子，展示了故事脉络和问答模式如何决定了我们解读一个场景的方式。

问答模式的范例

例一

情节提要：我们的场景发生在一个夏日的树林中，少女劳拉正在寻找她的哥哥汤姆。这时候，我们还没看到汤姆，所以我们不知道他长什么样。

镜头 A：劳拉进入树林。

问　题："汤姆在哪里？"

镜头 B：劳拉在林间空地前几码处停下一会儿。

新问题："她发现了什么？"

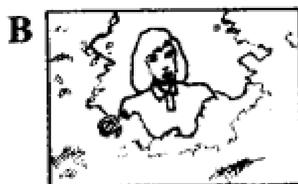
镜头 C：汤姆和一个女孩裸着躺在空地的一块毯子上。

回　答："劳拉已经发现她的哥哥。"

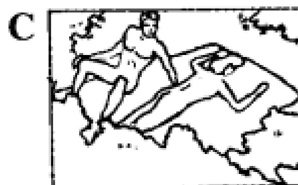
A



B



C



这是很直接的问答剪辑模式，观众很容易预期结果。在下一个例子中，如果我们稍微改变其前后关系，先知道汤姆长什么样，镜头 C 就成了镜头 A 的答案，而且同时提出了新的问题。

例二

镜头A：劳拉进入树林。

问　题："汤姆在哪里？"

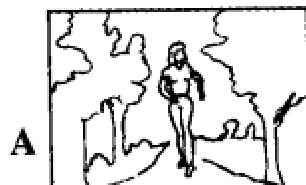
镜头 C：汤姆和一个女孩裸着躺在空地的一块毯子上。

答　案："汤姆在这里。"

新问题："劳拉会找到汤姆吗？"

镜头 B：劳拉在林间空地前几码处停下一会儿。

答　案："劳拉找到了汤姆。"



A



B

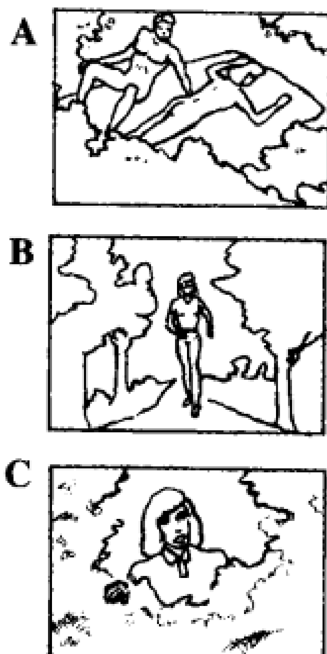


C

现在，如果我们延长罗拉在镜头 B 抵达前的时间，观众就会与电影创作者共享一个秘密，即汤姆就在附近并处于弱势的立场。这种剪辑模式在问题之前就给出了答案，因而制造了悬念。如此，我们可以借着改变镜头次序和调整前后关系来达到这种效果。

例三

让我们再度改变故事的前后关系，这一次我们知道汤姆的妹妹在找他，但是，这时候我们还没有看见她，我们还不知道她长什么样。故事的背景是，我们不知道汤姆身在何处，随着场景的展开我们才得到第一个问题的答案。



镜头 C:汤姆和一个女孩裸着躺在空地的一块毯子上。

答　案:"汤姆在这里。"

镜头 A:一个女孩进入树林。

问　题:"这是劳拉吗？"

镜头 B:劳拉在林间空地前几码处停下一会儿。

答　案:"这是劳拉。"

在片头将汤姆置于低姿态的立场，能为接下来的场景建立悬疑的气氛，当劳拉在第二个镜头进入树林时，就点燃了导火线，我们知道接下来可能产生尴尬的会面。希区柯克常以这种方式设置场景，置观众于一种具有优势(但不舒适的)的地位，提供他们片中主角迫切需要但无法获知的信息。如果让劳拉在发现汤姆前，看见其他情侣在树林中做爱，这个对原来构思的进一步修饰，也可能会破坏我们的预期。设计这次先期遭遇的目的，是为了使我们在得知这对情侣对劳拉来说只是陌生人之前，暂时相信她已经找到了汤姆。这会使我们对自己的猜测不确定，并对实际的结果更感到错愕。

除了作者创造的故事背景以外，观众也会带着某种假设来了解任何一位电影创作者使用的场景。这些假设可能包含了流行的道德观念，或熟悉的叙事传统。电影创作者可以借着支持或颠覆它们，来玩弄这些假设。

希区柯克在《精神病患者》(*Psycho*)中，故意在影片前三分之一处就解决了观众心目中的主角，这是完全出乎观众意料的做法，打破了所有传统叙事的原则。其结果是观众感觉完全被遗弃了，他们确实被他们所观看的虚构世界中所有的道德情理遗弃了。这个例子的重点是:剪辑模式和叙事脉络不一定是以顺时的方式来铺叙故事中的事件的。

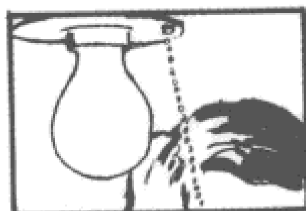
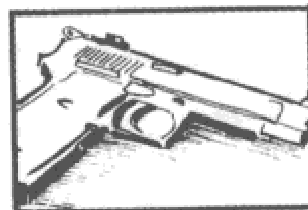
7.6　问答模式的其他变化

除了改变问答的次序和回答的模式外，还可改变问答模式的节奏和时间，例如我们为几个镜头或几个场景保留部分或全部的故事信息。我们还可以在一个镜头里提出超出一个的问题或答案，或者在一个镜头里将这些问题与答案联系起来。接下来我们以小型黑色电影的故事情节作为例证。

● 问题可以在一个镜头里提出，然后在几个镜头过去后回答，而不是在紧接着的镜头中回答。

系列 A

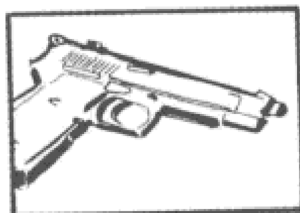


在此例中，第一个注视的镜头，通常要连接一个枪的镜头作为答案，然而，答案的揭晓被第二和第三个开灯的镜头延迟了。

● 答案可以在前一个镜头里显示，而问题在它后面才提出。

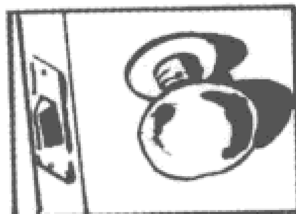
系列 B

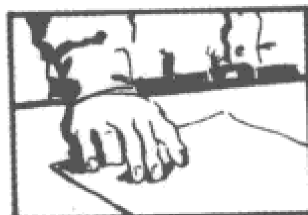
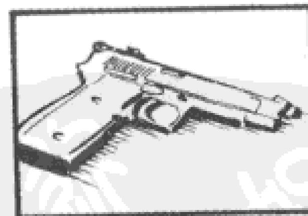



在这个例子中，注视的镜头被放在后面，我们先看到被注视的对象，然后才看到注视的人。

● 在利用单一的镜头，或一系列的镜头回答问题之前，先用一系列的镜头提出问题并进行渲染。

系列 C

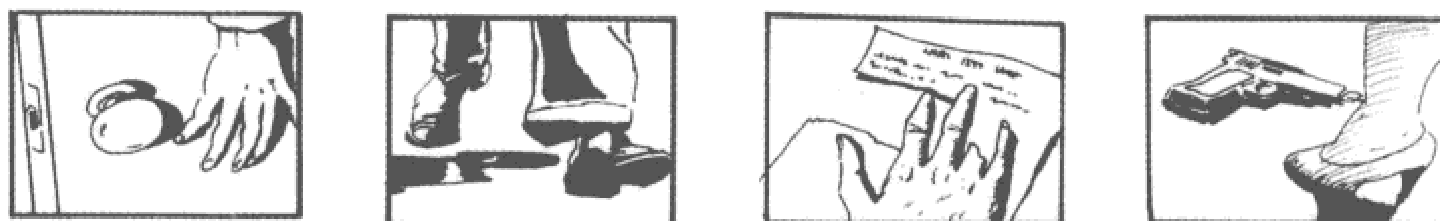


这些镜头蕴涵的问题，当然就是走进门的人"是谁"以及"为什么"。一部分的答案是：他是个男人，而且在第三个画面我们看见他缺了一根指头。在第四个镜头里，我们知道他是来找枪的。

● 在一个镜头或多个镜头里，可以提出不止一个的问题，因此，在一个镜头或多个镜头里，也可以提供不止一个的答案。

系列 D



在第一个镜头中提出了两个问题：是谁从门口走进来，以及是谁的手从门后伸出来？当这个人在第二个镜头进入房间时，我们得到部分答案，知道这个人是个男人，但第二个镜头也提出了地上为什么有一摊墨水的重要问题。在第三个镜头中，这个人把手放在桌面的信纸上，这回答了他的身份问题，我们现在知道他是一个失去了一根指头的男人，但这里又提出了一个新的问题：为什么有一部分信纸被很整齐地撕去？最后，在第四个镜头中，我们知道枪在地板上，然而，新的问题又出来了：站在枪旁边的女人又是谁？

和前几个例子相比，最后一个系列在相同数目的镜头里，包含了最多的信息。这是对问答模式的放大，而对这种策略的微妙运用，可以在伯格曼、黑泽明、德莱叶和其他许多导演的电影中看见，他们运用这种策略去塑造心理情境，将观众卷入他们所呈现的道德困境中。

如果我们试着把看到的问答关系，想象成被呈现出来的影像，那么镜头的连接关系，则不像剪辑师所剪的影片那样平整的首尾相连，而是像一系列重叠的图片——如一叠成扇形摊开的扑克牌。141 页的示图 7.1 显示了一个系列中镜头间的叙事关系，每个镜头都带着一些因果关系与下一个镜头连接着，有些镜头在叙事上比其他镜头突出，而有些镜头则留在背景，不回答问题或提出新的问题，仅以额外的细节来支持现有的信息。

7.7 对精确叙事的限制

因为问答模式的叙事技巧，常常以迂回的方法呈现信息，所以当它被呈现在电影剧本、分镜头表或故事板中时，这种间接的叙事可能会使一般外行人产生困惑。编剧、导演和剪辑师，也许倾向于避免使用不寻常的问答表现模式，因为他们都误以为这样会使观众对结果比较清楚，在场景开头使用经典**交代镜头**(establishing shot)就是一个例子。比如，在一个场景结束时，我们了解故事中的角色正在学习表演，并前往剧院去代替生病的主角上场，在下一场的开头，我们头一幕就看见剧院。这种惯用的模式仅仅显示了我们已经有所预期的东西，对于提高期望值或加强叙事则没有多大用处。然而，如果以提出各种问题的不同镜头来介绍剧场，观者就会被卷入为这些镜头片段组织意义的过程中。请参考下列镜头段落，作为一种介绍剧院的方式：

特写，地上几张有皱褶的剧目单。

+特写，陈列在垃圾桶里废弃的景片。

+特写，一个大的广告牌，上面的字母都已取下。

=一场已经结束的戏。

这是一种另类的说故事的方法，它取代了以剧院正面的交代镜头开场，或在剧院大门前张贴写着“停止营业”斗大的字的旗帜的传统做法，这两种做法都是我们熟悉的策略。这里要教授的不是特定的解决方案，而是叙事时应在每一点上都将观众卷入故事中的整体观念。

由于故事的剪辑模式日趋复杂细致，若无值得考虑的计划，执行上就会显得更加困难。我们已经看见，具有挑战性的剪辑模式，往往意味着从一个镜头接到另一个镜头时，问题与答案是互相重叠的。这种镜头间精确的交互关系，很容易将剪辑限制在一种特定的方案里。换句话说，未被使用的剪辑方案，几乎都成了后备方案。就某种意义来说，老套的剪辑模式，是很容易被改换掉的，这完全是因为它们缺乏复杂的问答策略的连接关系。这样我们就进入到了拍摄备用镜头的问题上。

7.8 机上剪辑与备用镜头

理论上，一个进展完整的故事板，可以显示导演在某一场景需要的所有镜头。如果导演和摄影师完全照故事板拍摄，那么就连长度都可以预估出来。之后，剪辑师只需来回修剪，使它们紧密地结合在一起。这种拍摄方法称为**机上剪辑**（camera cutting），它是以一个完美的剧本、完美的故事板和对每个镜头的完美执行等为前提。乐观也许是种美德，但如果无视于拍片时可能犯的错，则是有勇无谋，况且犯错的机会数不胜数。机上剪辑好比是在没有保护网的情况下走钢索。

另一种看法是，完美是无法取得的，因此一开始就不值得追寻。相信这种说法的导演，以及不确定该如何进行影像化工作的导演，依靠一种设计好的公式化的机位来拍片。这套系统通常以摄影机的三角机位配置为基础，它被称做备用镜头。备用镜头的每个动作都要用好几个机位来拍，借以保证剪辑时可以剪出合理的片段。对全景、中景和特写进行公式化的选择，通常足够应付任何一个场景，而且这非常倚重于剪辑师的贡献。虽然备用镜头是一种很安全的拍法，但它缺少启发性，因为它不鼓励为场景的特定需要而进行视觉策略的创新，除非所有的备用镜头之前都已经拍好了。不幸的是，拍摄期间拍备用镜头的时间是非常有限的，没有什么机会尝试各种有趣的视觉表现。

机上剪辑和备用镜头，都有各自的优点和缺点，而且在拍片时很少单独使用。因为此故，“拍摄备用镜头”不仅意味着它是一种摄影机位置摆放的系统，也意味着，如果时间允许，或者导演想要尝试一种不同做法的话，可以拍摄后备的素材（除了故事

板上所列的以外)。一旦场景的光打好,演员走位走好,并且交代故事所需的必要镜头也拍了,导演和摄影师的态度通常是"我们既已在这里,何不拍些备用镜头,以防万一。"每个电影工作者都会知道,这是多么实际的事,因为相较于为场景打光和调度演员走位所花的时间,移动摄影机,拍个备用镜头,可以说是相当快速的。只要一个场景在技术上和戏剧上的需求已经达到,导演常希望在拆下灯光移入下一场景之前,尽可能多拍一些备用镜头。而且,胶片比起一整天的拍摄制作费用是便宜多了。即使是使用故事板的时候,这种观念也依然存在。但到底要拍多少镜头,则是看导演的信心和经验而定。最后还有积极性的因素,许多导演就是喜欢拍片,即使是所有该拍的都拍了,如果天气很好,灯光和布景都美轮美奂,那就很难叫导演喊收工。

备用镜头还有一个用途是,运用最可能多的机位充分表现一个完整的动作,尤其在拍摄对话场面时最有用,即使导演只希望使用**一条**(take)镜头的一小部分。例如,故事板上的设计是,一个父亲正在对他的小孩说话,而且只有他一个人喋喋不休。故事板里父亲在一个三人镜头中,摄影机推镜头经过小孩,然后结束在父亲的特写上。整场戏在一个长镜头中完成。虽然创意团队之中每一个人也许都认为这场戏应该这么拍,但仅依赖这一个镜头,而不同时拍几个小孩的反应镜头,将会是一个不明智的做法。如果导演拍了反应镜头,一旦之前的长镜头在冲洗出毛片时发现了什么问题,他就有后路可走。

现在假设导演选择拍摄备用镜头,而不使用故事板上的长的推轨镜头,他可能会拍父亲的中景和特写,以及相同机位的小孩的镜头,加起来就有六个镜头。他也可能会拍小孩三人镜头中的过肩镜头,以及反拍父亲的过肩镜头,加起来就有八个机位。用来打光和拍摄所有这些镜头所花的整体时间,明显意味着必须牺牲推轨镜头,这就是介于备用镜头和机上剪辑之间的实际选择。

从这个例子中,我们清楚地看到,两种方法的平衡要依赖于实际的情况。由于技术上或戏剧性上的原因,有些景显然比其他的景容易拍,有时候我们可以拍到相当多的备用镜头和复杂的推轨镜头,或其他费时的机位。然而,请记得,许多镜头在最后的版本中并没有被使用。影像工作者技术学习的一部分,就是学习一种感受力,它能让你判断什么在摄影机面前才是有效的。每个导演都难免给自己留些犯错的空间和弥补错误的机会,但若事前知道什么是有效的,就意味着剪辑时能够充分利用可用的镜头。我们因此得到的回报并不是少拍一些机位而省下来的钱,而是以更具野心的场面调度、镜头和表演,进行更多艺术探索的额外时间。

7.9 为剪辑组织动作

到目前为止,本章已经为影像工作者集中探讨了剪辑问题,强调了叙事方法和叙

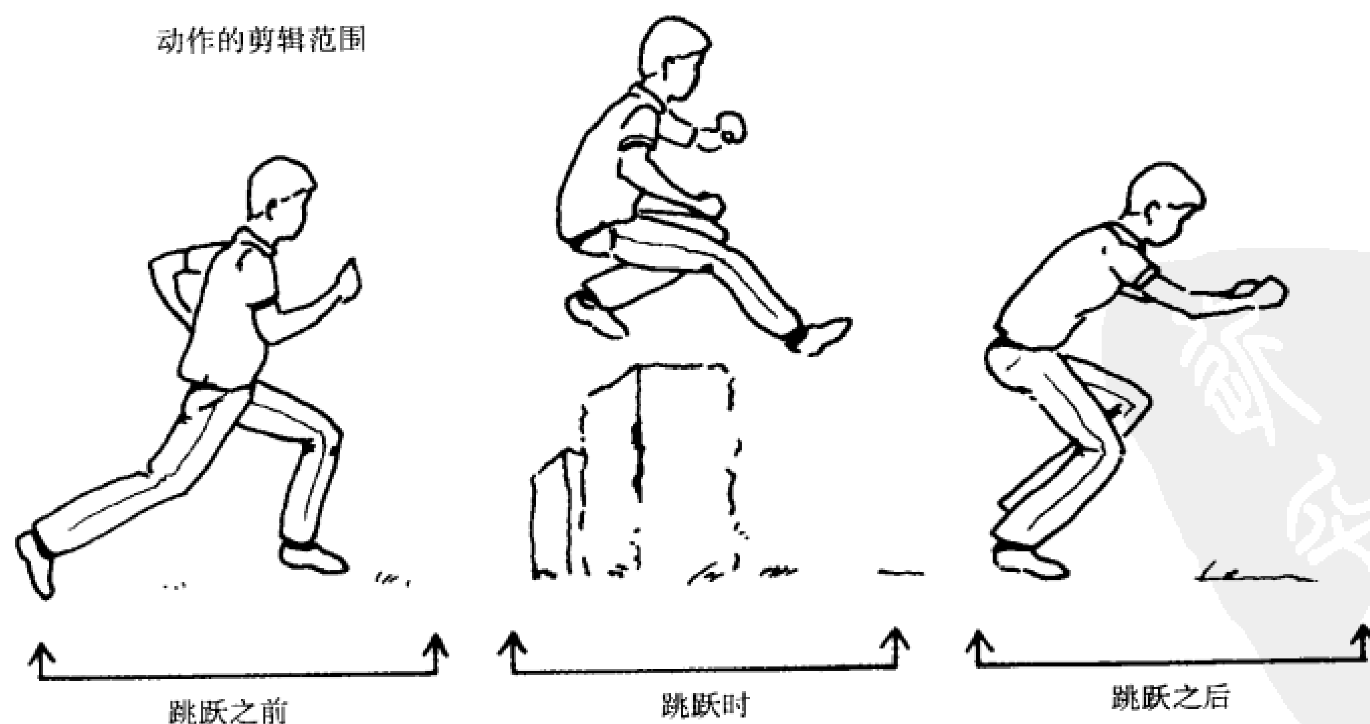
事运动。而这些为电影剪辑师提供完整剪辑技巧以及剪辑室工作步骤的讨论,可以在后面延伸阅读的书目中找到几本好书。不论如何,对这些技巧进行简要的概述,相信对任何一个电影工作者开展影像化工作都是有价值的。

7.10 动接动剪切

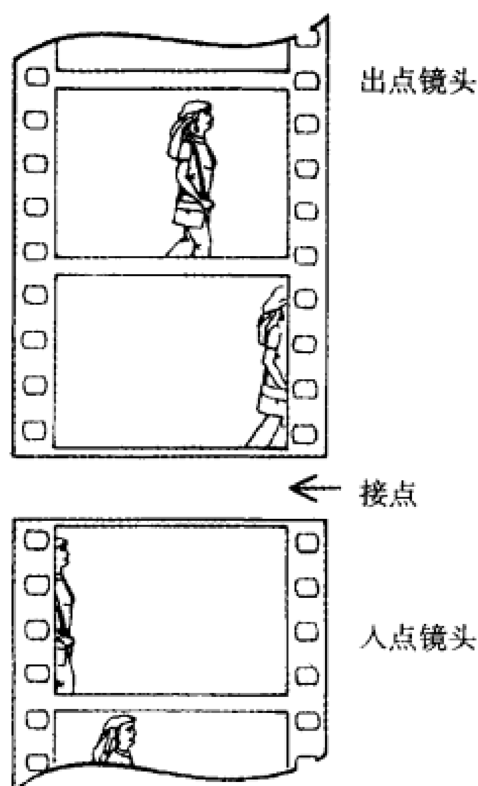
如本章开头所提到的,剪辑点是被"放在"镜头中的,或至少是"放在"导演设计场面调度时他所预期的地方。当有两组或更多对同一事物的视点被组合起来时,共有三种剪辑方案可以保留动作的连续性。假设有一个小男孩跑过他家前面的草坪,然后跳过篱笆到人行道上,如示图 7.2 所示。第一个镜头包含了整个动作的发生过程,现在我们决定在某个点上,切到一个新的角度,下面是三种选择:(1)我们可以在男孩抵达篱笆和开始跳之前,切到新的镜头;(2)我们可以在男孩跳跃的中途,切到新的镜头;(3)我们可以在男孩落地之后,切到新的镜头。

这些都是可以被接受的剪辑点,但流畅剪辑风格的普遍做法是将切点放在动作发生之时,而非在男孩离开地面的之前或之后。这样可以隐藏剪辑点,使镜头的转移近于无形,而确切的剪辑点,则仰赖于主体的特性和剪辑师对动作的感觉。

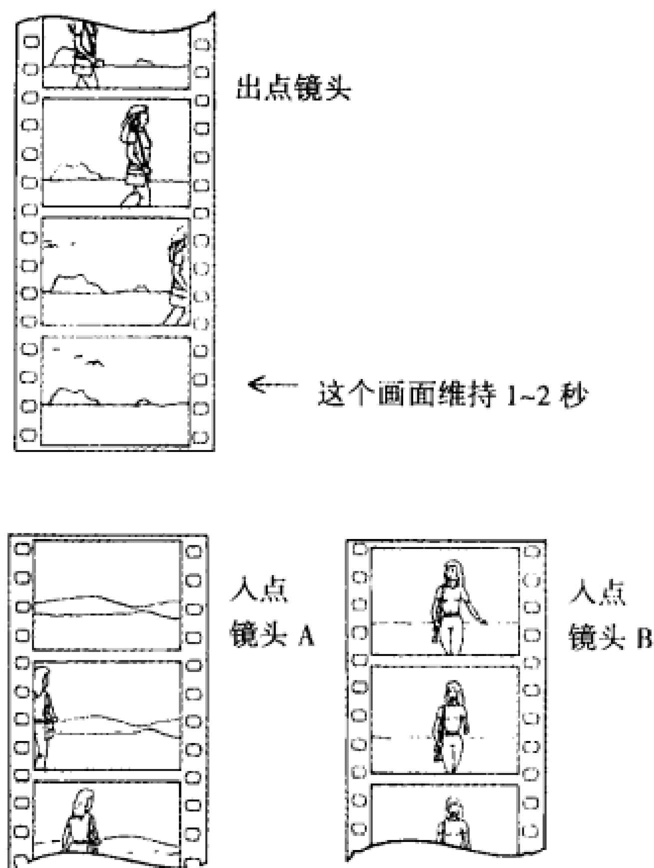
动接动剪切,几乎被运用在所有的情况中,不论镜中人物是把杯子举至唇边喝饮料,或仅是转头或移动他的眼睛。电影人对这些重要剪辑策略的小心运用,使他们可以把剪辑点隐藏在两个交叠的摄影角度间。



示图 7.2 动作的剪辑范围



示图 7.3 在人物仍停留在画面内时剪切



示图 7.4 利用出点镜头的空镜头入镜

7.11 出镜与入镜

当镜中人物移进或移出画面时,常见的做法是切在人物仍停在画面内时的部分。示图 7.3 显示了人物在出点与入点镜头中的位置,银幕上的效果,是要使剪辑更流畅,以及加速动作的流动。

7.12 清空画面

在连接同一个主体不同角度的镜头时,这是一种替代"视线剪切"的做法。当主体仍在画面之内时,并不将它切断,而是在切到新的镜头之前,让人物走出画面。按惯例,这种做法应该要维持一段时间出点里的空镜头画面,示图 7.4 所显示的就是这种策略。在出点镜头里,有鸟飞进画面,这个空镜头持续了至少 1~2 秒,它在镜头结束前的最后时刻提供了可观看的动作(在我们的例图中,最后的画面象征它将持续 24 格或更长)。

在画面清空以后,根据结束时空镜头维持的时间,我们有几种切到新镜头的方法。一种方法,是入点镜头 A 以空镜头开场。这种开场的时长各有差异,要根据主要人物进入画面之前镜中的动作而定。如果我们以一个热闹的公园,或林中一条涓流开场,那么这个开场就有交代镜头的功能,而且可以维持好几秒。第二个方法,是入点镜头 B 以已经有人物的画面开场。这不是一种流畅剪辑的常用手法,因为它有些突然。第三种方法,是切在人物部分进入画面时,如示图 7.3 所示。

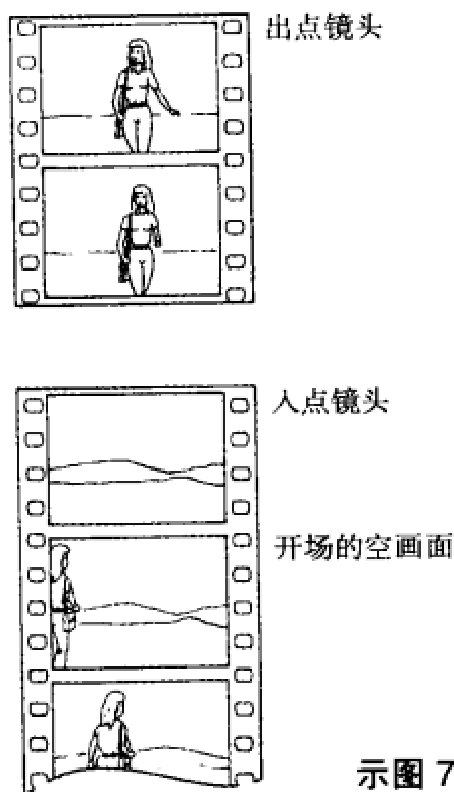
我们可以从两方面来看清空画面的意义，首先，它是一种连接不同背景里同一事物的镜头的方法。在这种状况里，它的功能非常接近于叠化，代表了一段时间的过程。清空画面的第二种用法是，取代动作的剪辑，使入点镜头和出点镜头代表一段连续的时间。一般来说，对没有自信保持画面连续性的导演而言，清空画面是一种轻松的解决方法，因为使用这种技巧几乎不可能会犯剪辑上的错误。事实上，它是相当有弹性的一种剪辑方法，甚至可以用来连接动作轴线两侧的镜头。

最后一种方法如示图 7.5 所示，在此版本中，出点镜头结束时，人物仍然停留在画面中，而入点镜头则是以空镜头开始，并且至少保持 1 秒后人物才入镜（同样，图中这一个空镜头也代表了它将持续更长时间）。

7.13 剪辑和影像化

认识传统剪辑手法的价值之一，就是它给电影人在进行影像化工作时提供了一个出路，尤其是在场面调度的问题上，只要清楚运动的类型，就变得容易多了，因为它给剪辑提供了许多运作的空间。在任何场景中，电影创作者都会想象，在移到下一个镜头以前，某个动作持续的时间看上去应该有多长。然后他会计划剪辑点的动作，使剪辑看起来是有动机的。

也许这样听起来比实际情况更显机械化，如果这些规则听起来过分严格，那么我们应该记得，只要有更好的想法出现，随时都可以打破这些规则。了解剪辑手法的价值就在于，它使导演能在整个电影段落中，将必要的摄影机机位所提供的概况影像化，让导演能把注意力放在场景的戏剧性需求上面。



示图 7.5 利用入点镜头的空镜头入镜

第三部分

工作室

第八章　基础的应用
第九章　对话场景的调度
第十章　三人对话场景的调度
第十一章　四人以上对话场景的调度
第十二章　运动镜头的调度
第十三章　画面的纵深
第十四章　摄影机角度
第十五章　开放与封闭式构图
第十六章　视点


PDG

第八章 基础的应用

THE BASICS APPLIED

8.1 镜流

镜流，是指电影镜头的连接显现出流畅运动的效果，这是一种很贴切的形容，因为它唤起我们对河流的印象。它可以是汹涌的、宁静的或曲折的，甚至是中途又折回的。镜头的一个段落，通常包含了节奏和动态方面复杂的剪辑关系，就像是一条河流，汇入单一、统一的结构中。但无论镜头间的关系多么复杂，有两种元素对我们理解影像化工作是相当基础的，那就是**景别**（shot size）和摄影角度。虽然，另外也有一些摄影和绘画艺术家所熟悉对电影有益的构图上的元素，但摄影角度和景别是决定镜流的主要的及外在的变化因素。在本章中，我们将集中讨论景别。

如果我们要建构一个有人物出现的场景段落，全景、中景和特写以及摄影角度之间的基本关系，自然就会变得清楚了。我们用简单的例子来说明，这样就可以专注于讨论画面设计。第一个练习的目的，就是要增加我们对动态质量范围的认识，这种质量是可以用几个简单的镜头就制造出来的。

在开始讨论主题以前，让我们先建立一些基本镜头的定义，以及它们的缩写，本书将会从现在开始不断使用这些名词。

ECU－大特写（Extreme close-up）
MCU－中特写（Medium close-up）
CU－特写（Close-up）
MS－中景（Medium shot）
WS－全景（Wide shot）
LS－远景（Long shot）
ELS－大远景（Extreme long shot）
BG(bg)－后景（Background）
FG(fg)－前景（Foreground）
OTS－过肩镜头（Over the shoulder）
POV－主观镜头（Point of view）


PDG

8.2 改变景别来交代场景

在剪辑风格里,像景别变化这么基础的主题,是很少被电影人深度讨论的。测试一下你判断电影段落中图像变化效果的能力,将能帮助你强化对故事情境中气氛、视点、韵律、节奏、情感距离和戏剧意图的认知能力。

在下面的照片系列中,我们将通过交代一栋房子的地点,来检视景别变化的结果。我们共有三种剪辑策略,可以用来描述一个地点:摄影机以全景镜头开场,然后向这栋房子靠近;摄影机从房子的局部特写向后拉出,然后显出地点的全貌;摄影机以一系列的特写镜头,来创造一个整体的感觉。

版本一

在第一组段落图 8-1 里,我们可以比较画面 1~3 和 4~6 中镜头推进比例改变后画面之间的关系。每个段落都创造了视觉的运动,而你应该注意到每个版本中,速度与加速度的变化。例如,画面 1~3,前两个画面间只有有限的变化,直到第三个画面才有较大的变化。第二个段落则显得较具戏剧性,多半是因为画面 6 占满了景框。我们也可以由右向左,以相反的次序观看,把它当成镜头由主体"向后拉"的效果。

让我们暂把分析搁置一旁,而把每个段落当成一个完整的叙述。养成一种对电影整体认知效果的直觉感受,是从事影像化工作必备的技巧之一。试着加上声音和音乐来想象一段故事情节,在这些画面上移动你的眼睛,就如将它们剪在一起一样,基本上这就是你所需要的,将剧本内容转换成故事板的技巧。

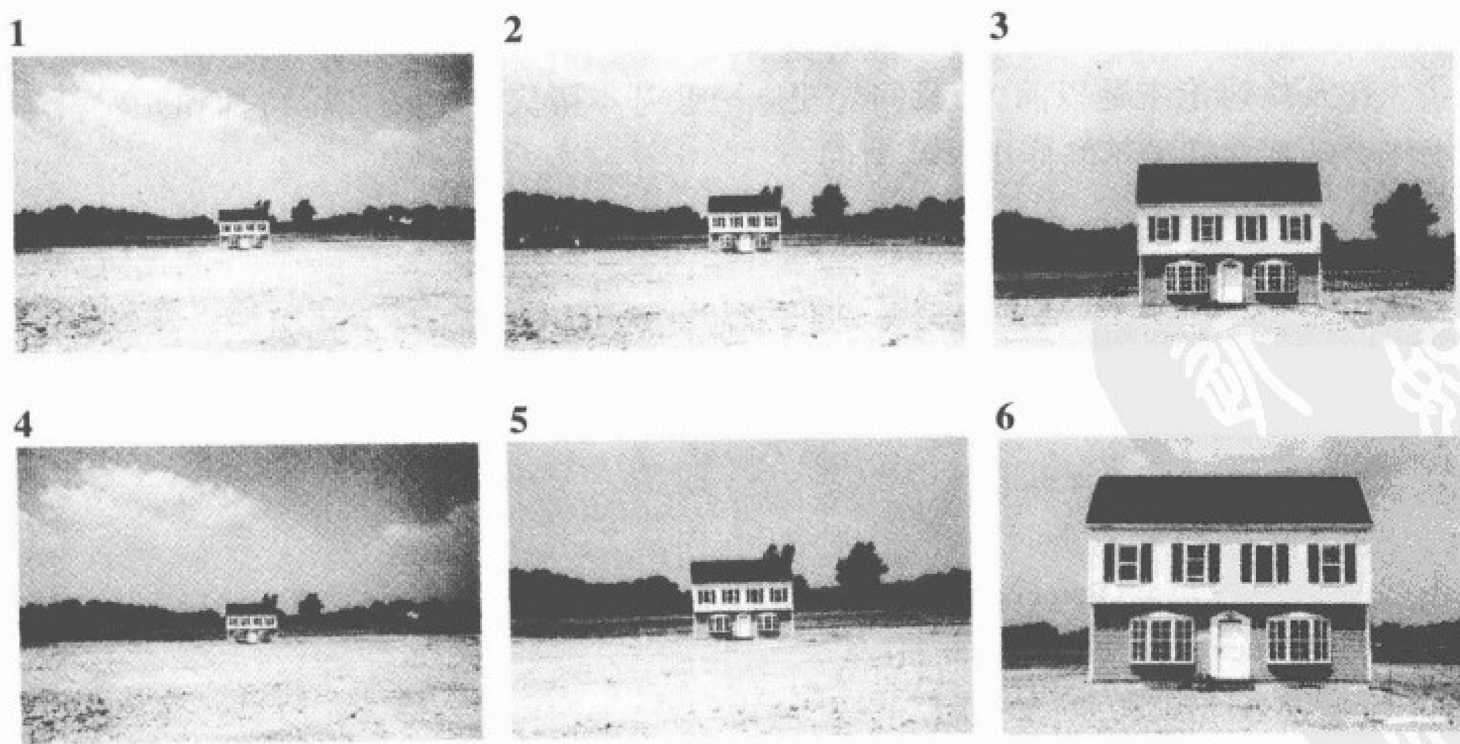


图 8-1 改变景别来交代场景(版本一)

版本二

图 8–2 这里我们看到了更多不同景别的镜头。在前一个例子中，每个段落都显示房子在逐渐靠近，但都没有揭露新的信息。现在加进来了真正的特写镜头画面 3 与 6，并且我们看见了出租的告示牌。这些画面之间比例上的变化是极大的，镜头间摄影机距离的变化，大约有 1/4 英里长。现在请把画面 2 和 5 用手盖起来，然后注视 1~3 和 4~6 间的变化，你可以发现，在保持空间的统一性之下，可创造的空间跨度有多么巨大。

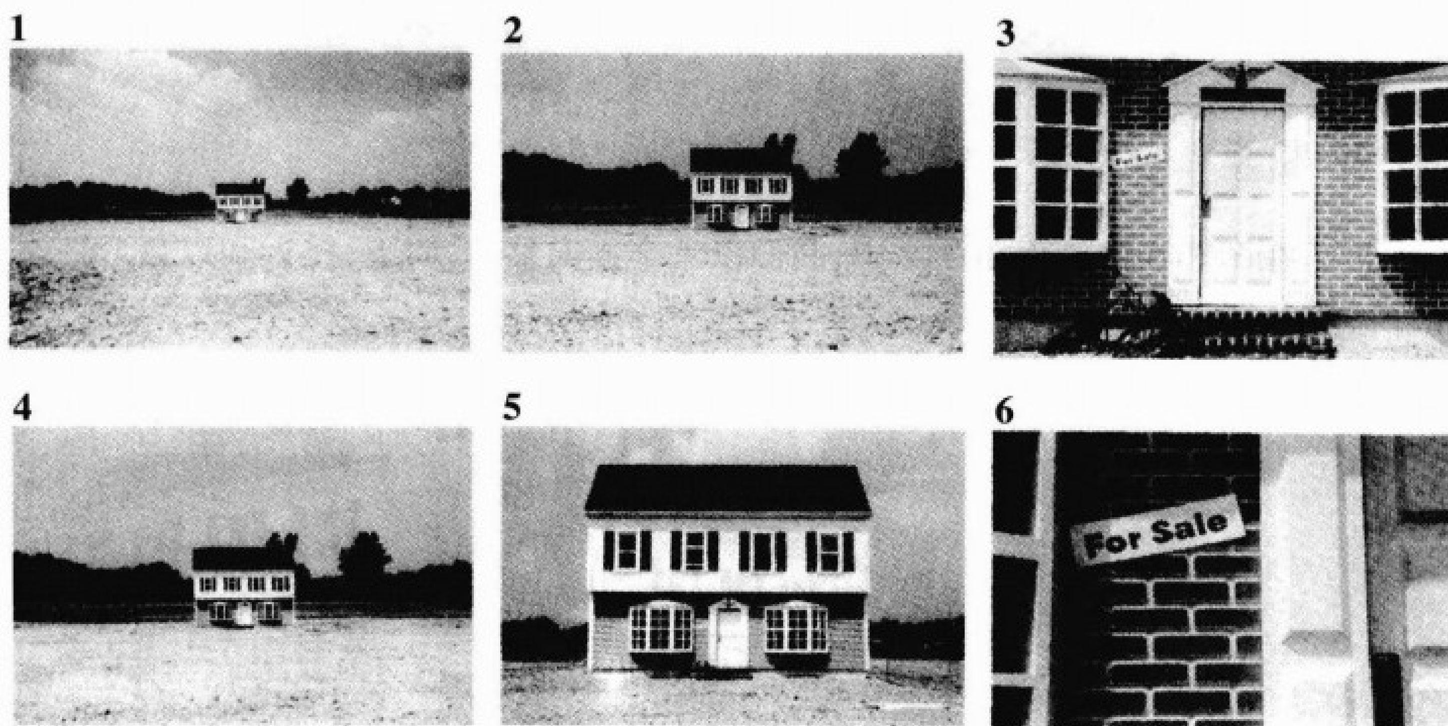


图 8–2　改变景别来交代场景（版本二）

版本三

接下来的版本比较了四个段落。第一个段落是从极高的角度（图 8–3 的 1~3）对

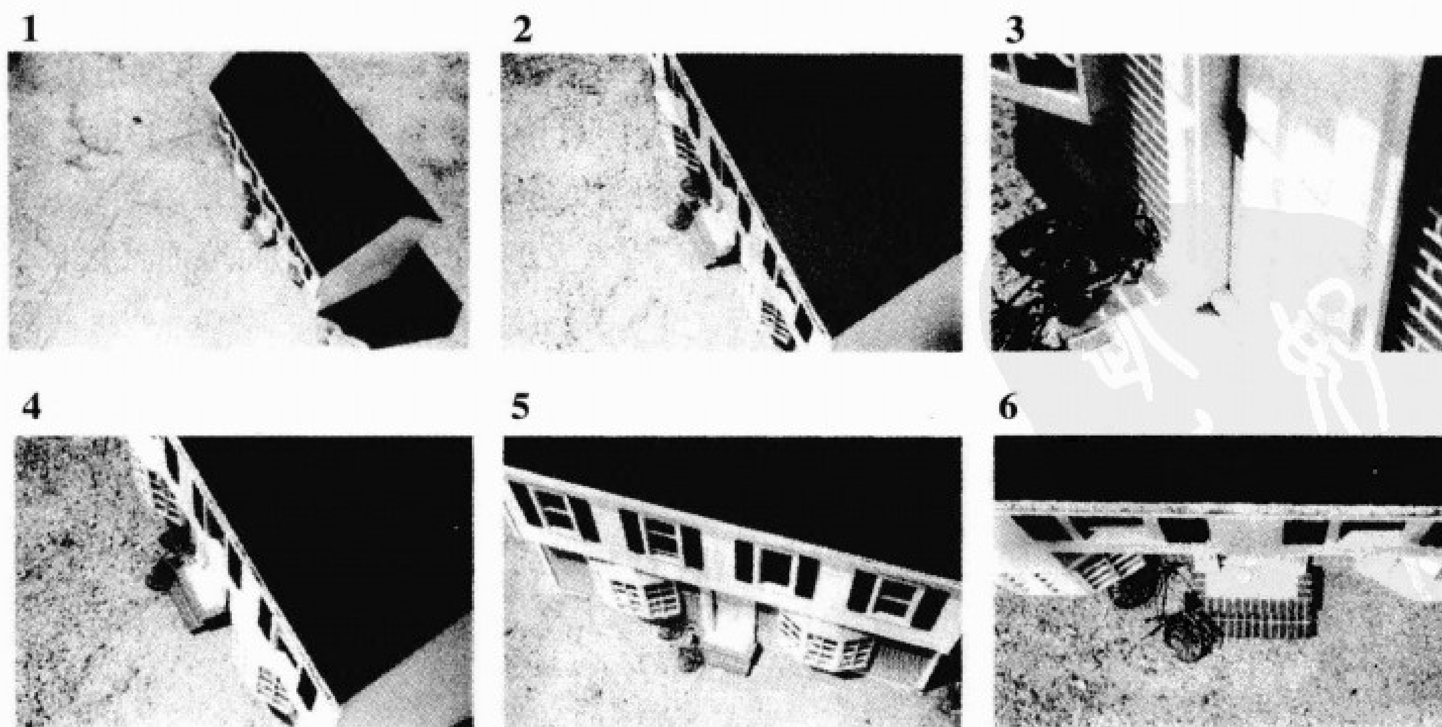


图 8–3　改变景别来交代场景（版本三）

景别变化进行直接处理，画面 4~6 加上了旋转的运动，但景别上没有太大的变化。接下来我们结合这两种方法，以一种环形的路径移进主体，如图 8-3 的 7~9 所示。

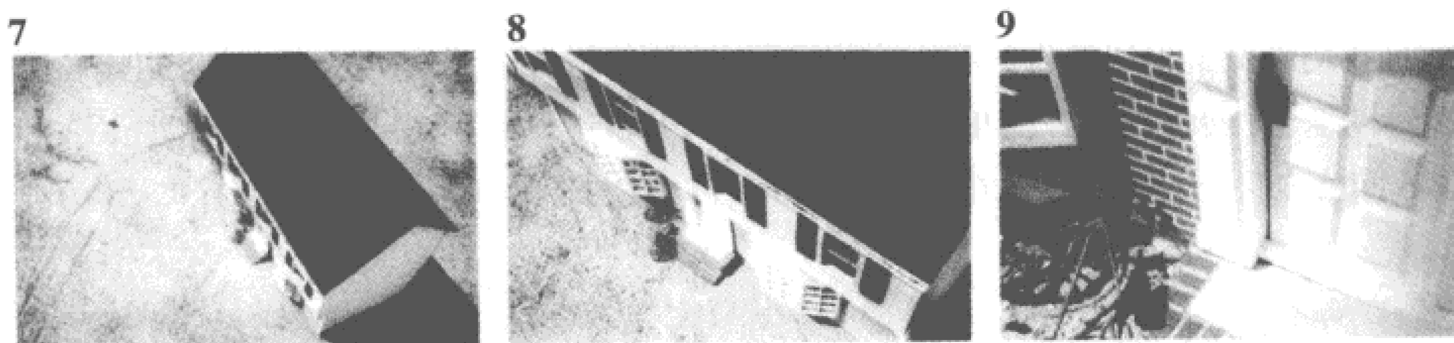


图 8-3 改变景别来交代场景（版本三）

最后在图 8-3 的画面 10~12 中，我们以三个面向移进：向下、接近和以弧形环绕房子逼近。



图 8-3 改变景别来交代场景（版本三）

版本四

接下来图 8-4 的两种处理，是从特写拉远至全景镜头，基本上是**后拉运动**（pull-back）。这两种情况，都是由一个正面的镜头，拉远至斜角的空中镜头，结果创造出更具动感的剪辑模式。这种运动中的视觉对比，是极有价值的影像效果，展示了角度简单变化后的力量。在这两个例子中，每个段落的前两个镜头都建立了一条运动路径，在第三个画面里，我们期待延续这条从房子正门出发的直线运动，然而取而代之的，是在比例和角度上更大的变化。



图 8-4 改变景别来交代场景（版本四）



图 8–4　改变景别来交代场景(版本四)

版本五

我们将以稍微不同的手法处理下一组镜头，即以局部细节来表现一个场景，而观众透过它来组织整体的样貌，这倚赖于对影像更具符号化与抽象性的运用。因此，我们将以一系列的镜头来开场——用单独的影像来表现房屋的概念。为了帮助我们专注于这件事，我们将给自己一个故事背景：一对夫妇离婚了，他们正在出售原先居住的房子。接下来，是一张我认为可以表达这个构思的影像表。

(1)废弃在外面的生锈的脚踏车
(2)打翻在地的信箱
(3)门廊上堆积的广告邮件
(4)破了的窗户
(5)透过破窗望见空荡的房间
(6)房屋出售告示牌
(7)切断的电视信号线
(8)翻倒的空狗屋
(9)被破坏的痕迹(墙上的涂鸦)
(10)装满垃圾的纸盒

下面图 8–5 的故事板是根据上述构思而来的。

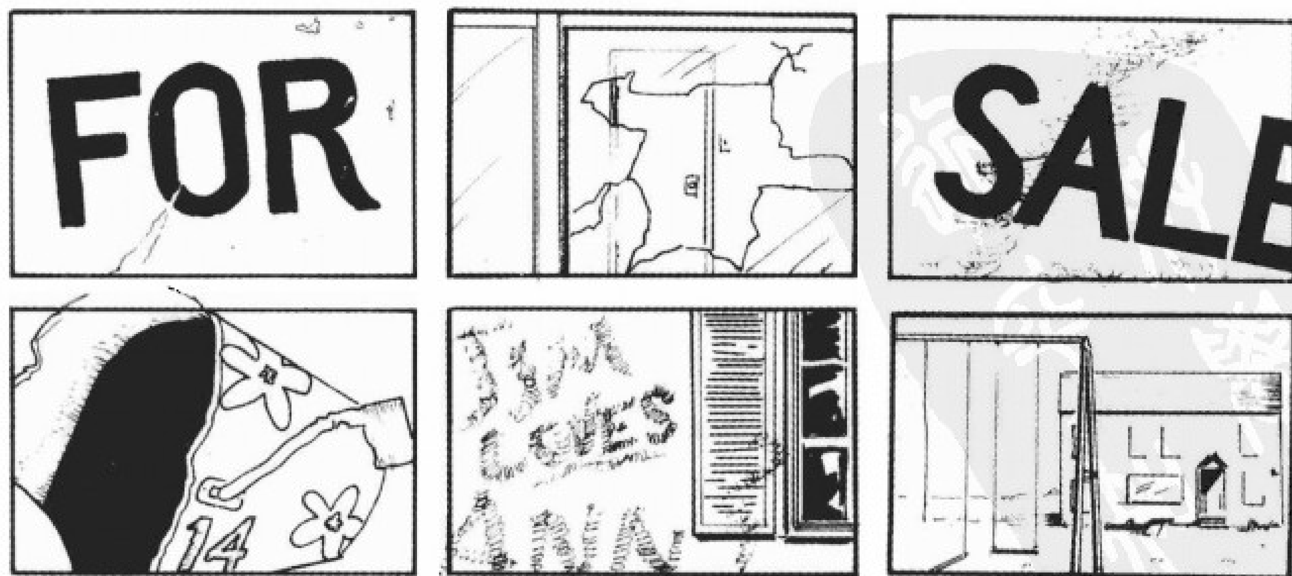


图 8–5　改变景别来交代场景(版本五)

正如我们刚刚所讨论的，基本的三个镜头或六个镜头的段落，可以用好几种方法来处理，即使是以固定的镜头来表现一个简单的主体。进行影像化工作的步骤之一，就是来回比较故事板的草稿，正如我们刚刚所做的，不断重组新的与旧的想法，直到找到你要的效果。我们刚刚完成的练习的价值，就在于借着加强视觉记忆，以及加强对构成镜头与段落的众多影像元素的知觉，来帮助电影创作者养成一种把电影故事当成一个整体来想象的能力。在下一个例子里，我们将通过电影人的眼睛，来观看设计的过程。以这种拟人化的方式来说明，可以使我们不仅有机会看见创作成果，也能看见创作过程本身。

固定镜头的叙事范例

一位导演正为他电影的开场勘查地点，故事是根据他的童年经验而来，场景需要一个郊区的景点。他经过一条街，路边有一排树木，阳光洒在路面上，这些情形唤起他熟悉的记忆。他下了车，走到人行道上，来到一栋和他家的第一栋房子神似的房子旁，站在门前的草地边上。他开始想象电影的开场，觉得不需要遵循剧本第一场的每一细节，只需要介绍时代、角色和故事的气氛。

这个场景照导演原始的写法是，一个工作日的早晨，如往常一样，他是全家最后一个起床的人，大部分的动作都发生在厨房，且对话很少。但当导演沐浴在明媚的阳光下，站在真实的房子之前时，过去的回忆被勾了起来。他想起遗落在学校的夹克和毛衣，或掉落在巴士上的教科书，而父母因他的粗心大意而倍感挫折；他想起 10 岁时的某一个早晨……

版本一

在第一个段落里，导演决定限制自己，尽量使用固定镜头，只使用有限的摇镜来跟拍动作。他非常直接地以一个全景镜头开场(图 8–6)，如画面 1。片刻之后，父亲自前门走出，往车库走去。画面 2 是一个新的镜头，显示了男孩卧室的窗口，通过窗户我



1 父亲自前门走出，往车库走去

2 当男孩子踢被子时，袜子从床上面掉下来，父亲自后景过

3 父亲从后景的窗户经过

图 8–6 固定镜头的叙事范例(版本一)

们可以看到床的一角，以及父亲从外面经过，床上被子移动了一下，而袜子从上面掉下来。我们切到第三个画面，男孩在大前景，而父亲在室外。

导演停在这里，觉得场面调度不理想，他觉得第一个镜头背景应该更广一点，应该把附近的邻居和过去的时间感表现出来。导演者也觉得第二个镜头太拐弯抹角了，虽然他喜欢那种不经意的构图方式，只显现男孩床铺的一部分，而不是男孩，于是他尝试了一种新的调度。

版本二

于是导演以一俯拍镜头作为新段落的开始，使自己暂时脱离于动作范围之外。他认为摄影角度不必过斜，而是要涵盖更多的环境空间（图 8–7），比起第一个版本的开场镜头，能提供更多呼吸的空间。父亲从第一个画面入镜，走向车库，在草地上发现一个东西，当他弯下腰去捡的时候，我们切到画面 2。他捡到了一只运动鞋，他摇摇头，向摄影机方向走了几步，画面成为中景，他叹气。切到画面 3，男孩在床上翻身，他的光脚露在被子外面。我们听到开门声，当男孩蠕动身子找到舒适的姿势时，他父亲的手伸入画面，把运动鞋放在床架上。



父亲从前门走出来，停在半路上　　父亲发现运动鞋，他捡了起来　　画面停在男孩身上，他在被子里蠕动身体，父亲的手入镜，他把运动鞋放在床架上

图 8–7　固定镜头的叙事范例（版本二）

版本三

在这个新版本中，影片由一艘填满画面的亮橘色宇宙飞船淡入开场，如图 8–8a，它在晨风中飘动摇摆着，摄影机向后拉出，我们这才知道看见的是一个破烂的风筝，卡在有明亮背光的树枝上。风吹落了风筝，风筝掉出画面，显露出画面下方的房子。父亲走出房子，在图 8–8b 的画面 1 中走向车库。切到画面 2 床上的男孩，后景可听到车库门打开的声音。切到画面 3 的车库门，父亲走向车子，我们切回到画面 4 床上的男孩。男孩翻身，我们看见第一只穿着袜子的脚划过窗户，然后是第二只光脚划过，通过窗户我们看见父亲将车子自车库倒出车道。

导演立即发现对画面 4 的改善，就是将画面拍得较紧一些（画面 5）。车子一经过窗户，我们就听见刹车声。切到仰拍车道与车子的镜头，在画面 6 中，车子在距鞋子几

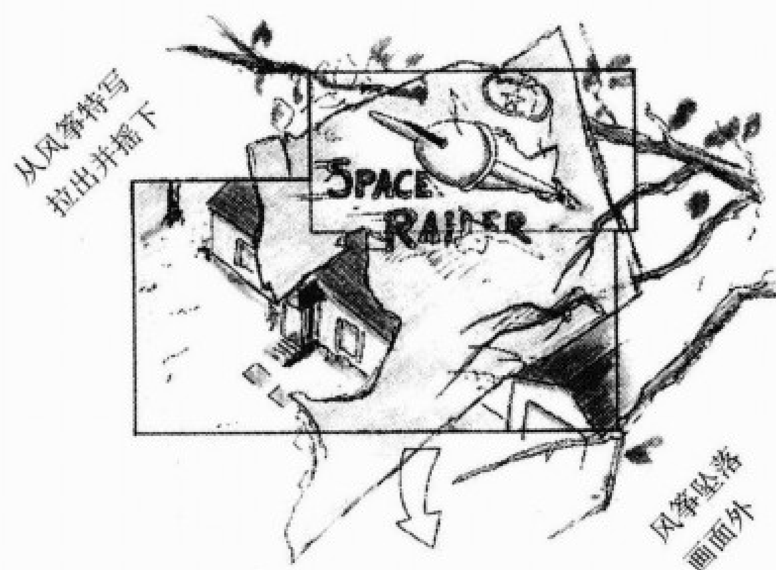


图 8-8a 固定镜头的叙事范例(版本三)



图 8-8b 固定镜头的叙事范例(版本三)

英尺前停下,车门打开,摄影机轻摇,拍到父亲(只有脚的部分)走出车子。

导演再一次停在这个点上,重新思考这个最新的版本。他已经形成了一些他喜欢的想法,但也看到它们需要被重新整理。首先,他决定保留风筝,但把视点降低,如此他可以在向下摇至房子之前,涵盖一些邻居的画面。其次,他感觉故事太集中于男孩和父亲,他比较喜欢拍摄一天开始时忙乱的早晨,把其他家庭成员也纳入其中,这就需要交叉剪辑加入新的角色,如此才能有利于分散有关鞋子的焦点。

版本四

在这最后的版本中,作者已经结合各种元素,形成了一个完整的段落(图 8-9)。

导演的分析

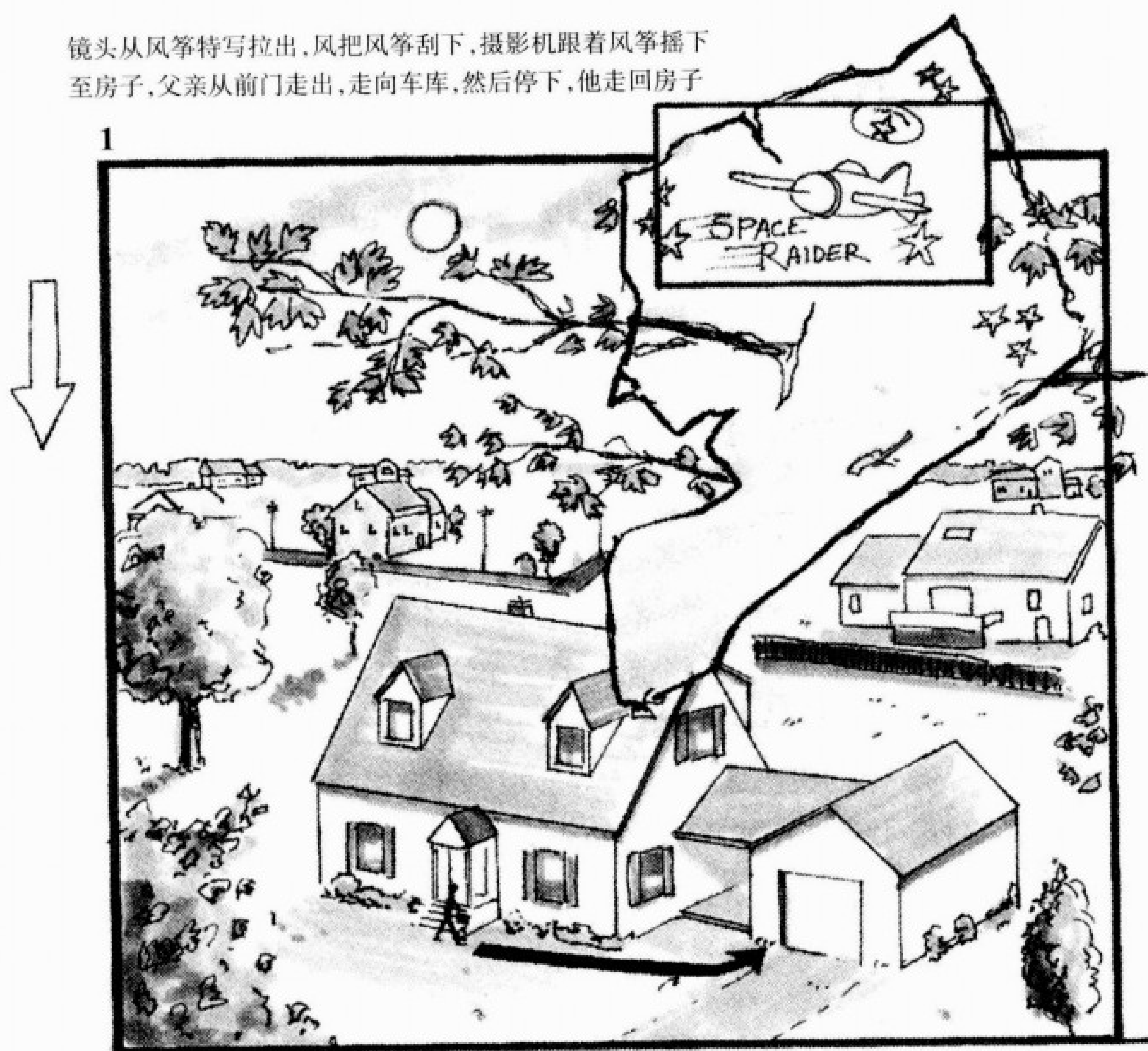
导演停在这里，是因为他已经为这个最后的开场方法试尽了各种可能。如果可以使用轨道镜头和摇镜的话，许多构思都可获得改善和简化，但现在导演较关心整体的基调和场景的感觉。如果某些构思因为对说故事无益而需要被摒弃，那么就没有必要去修饰那些影像。导演感觉他的方案和故事要素有些异想天开——父亲和儿子同时健忘，还有关于风筝的笑话，但是男孩的视点却在创造情节繁重的开场时遗失了。作为一种单独的抒情元素，风筝也许仍然有效，但在开场镜头以后，此场景的视点应移向男孩，而且一直停在他身上，于是作者把这点写在笔记本上，提供给同一场景后来修改的版本使用。

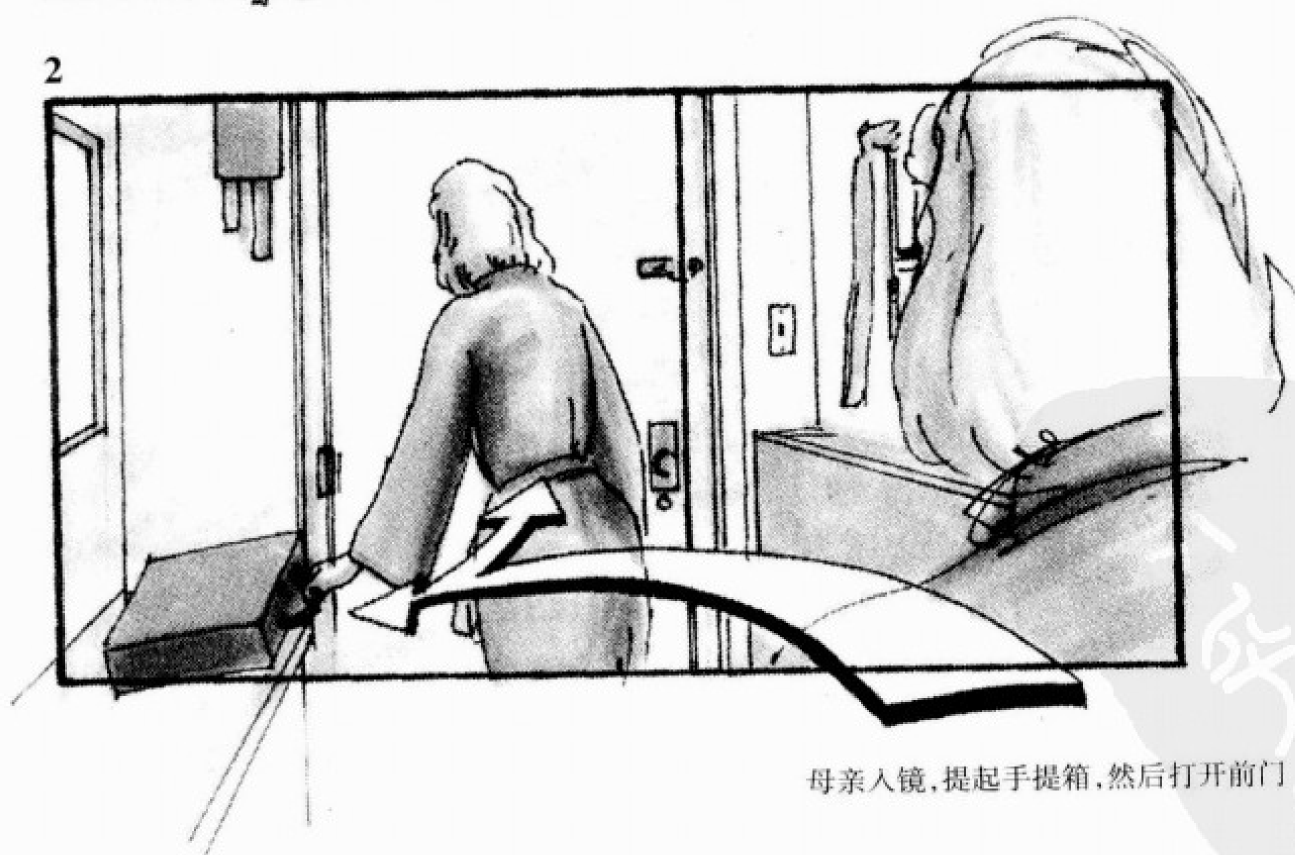
总结

这里还有几句关于最后的故事板段落的话要说，一个较完备的故事板，也许能通过重复画面中移动的主体，来显现它每个阶段的动作。以图 8-9 的第六幅图为例，母亲在房间里出现了两次。然而，在第七幅图中，先是男孩的左脚，接着是右脚，都出现在单独的图中，并伴随文字的说明，这是因为导演很熟悉剪辑的选择和场面调度的细节，且自己设计故事板，才没有出现混淆的危险。无论如何，当为另一位导演设计故事板时，标明每个意味深长的动作是相当重要的，如此才不会有误会发生。



镜头从风筝特写拉出，风把风筝刮下，摄影机跟着风筝摇下至房子，父亲从前门走出，走向车库，然后停下，他走回房子



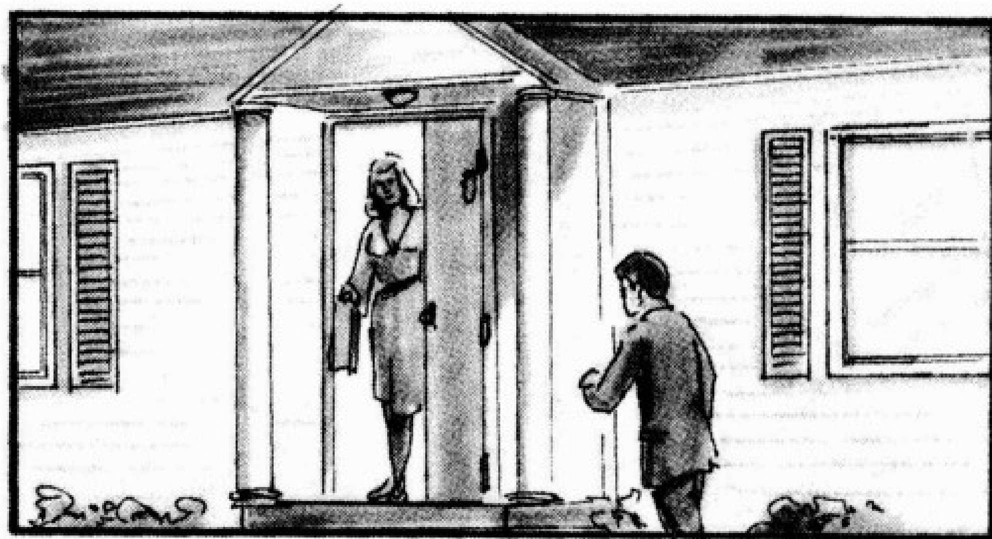


母亲入镜，提起手提箱，然后打开前门

图 8–9 固定镜头的叙事范例（版本四）

PDG

3



4



5

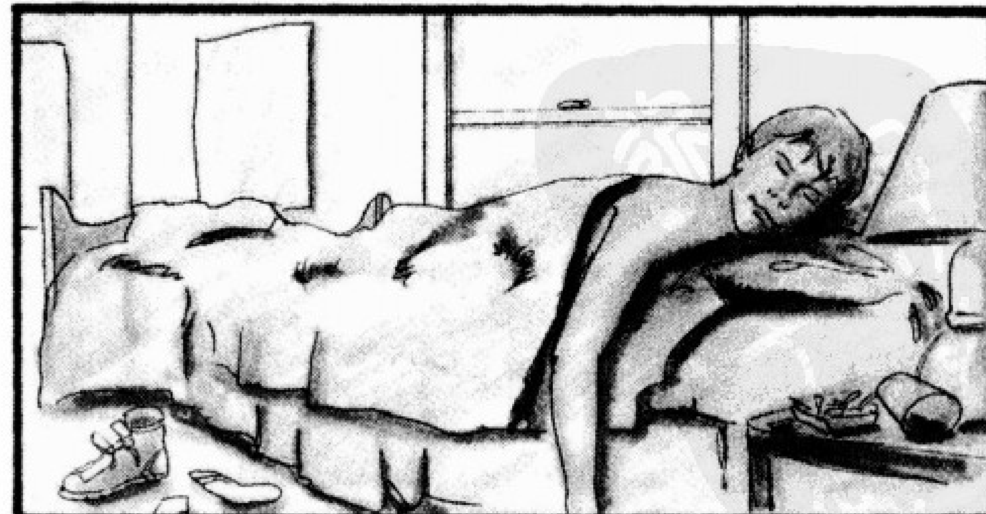


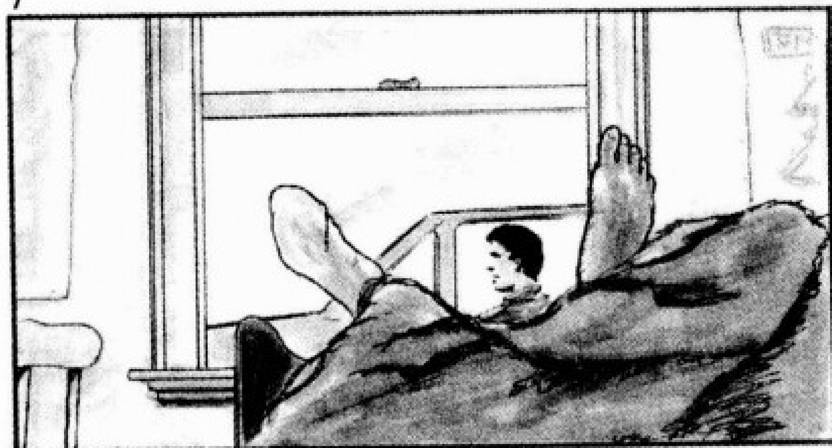
图 8-9 固定镜头的叙事范例(版本四)

6



母亲在厨房收碗盘，并呼叫女儿："彼得起床了没？"

7



床上镜头，穿袜子的左脚从被子里伸出，光着的右脚随后伸出，父亲在后景的车道上倒车（音效：画面外有刹车声）

8

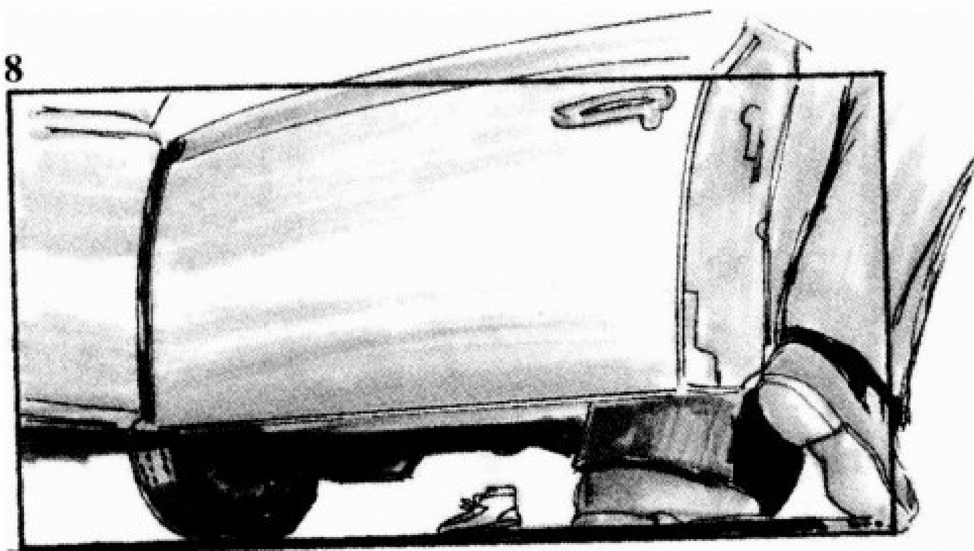


图 8–9 固定镜头的叙事范例（版本四）

9



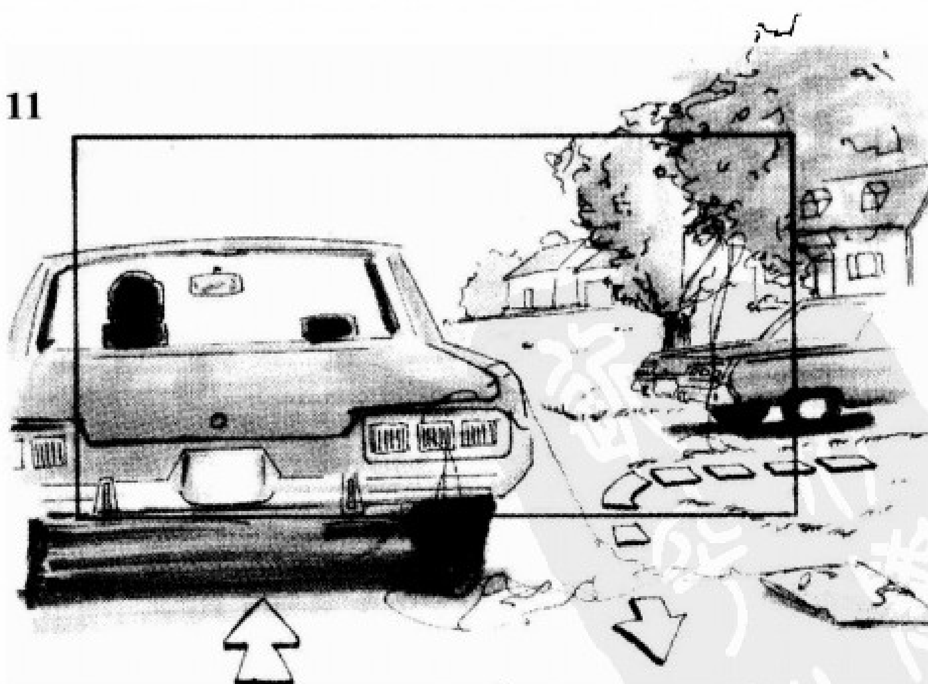
母亲打开浴室门："彼得起床了没？"女儿说："我怎么知道？"
（音效：门铃声，母亲穿过画面出镜）

10



母亲打开前门，他看见父亲开车离去，低头看见门口的运动鞋

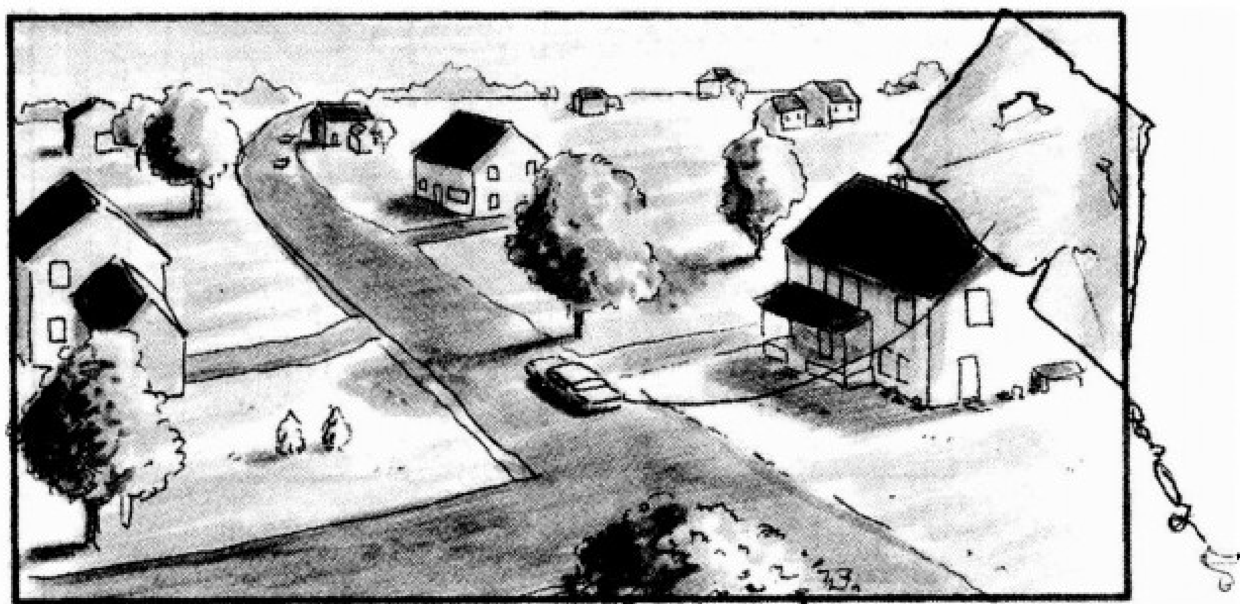
11



摄影机跟拍车子倒出车道，汽车的保险杠勾到挂在树上风筝的线，车子开走并拖住了风筝

图 8–9　固定镜头的叙事范例（版本四）

12



父亲的车子入镜，几秒之后，风筝出现
（段落结束）

图 8-9 固定镜头的叙事范例（版本四）

PDG

第九章　对话场景的调度

STAGING DIALOGUE SEQUENCES

在用摄影机处理对话场面时，导演必须完成两个目标：诚实地表现人际关系，以及将这种关系呈现给观众。第一个目标是由剧本和演员的表演来决定，第二个目标是由场面调度、摄影和剪辑来决定。然而，导演在现场常常发现，表演的过程与摄影机实际操作和戏剧性上的需求是相冲突的。对于这种典型对立的情况，不存在正确与错误的解决方法，只存在特定情况下对导演最有效的方式。

场面调度在视觉上的挑战，基本上是一个空间问题——一种预测在三维空间里，将哪些元素表现在二维空间的银幕上才会有效果的能力。电影段落的空间效果是特别难以可视化的，因为它由许多流动的元素组成，像是当摄影机和主体运动的时候，在拍摄影像的过程中不断变化构图。在故事片的历史上，只有少数导演已经锻炼出一种可辨识的场面调度风格，而对一般人而言，它仍然是难以捉摸的技巧。再者，由于缺乏操练这项技术的机会，使得这个挑战更显得困难。

9.1　一种将场面调度影像化的方法

在艺术领域中，技巧多半是一种强化后的感知能力。比如，在音乐里，意味着学习听得更精确；在电影里，意味着学习看得更精确。电影的视像特别依赖于对空间的记忆和辨识，以及一种可以学习和磨炼的技巧，这将是我们下几章讨论的目标。

首先，我们需要一些关于镜头和演员位置的基础语汇。任何一种建构系统，都能满足电影创作者前后一致地使用那些元素。就我们的目的而言，好莱坞剪辑风格提供了一套熟悉的解决方案，它是一种可以分解成许多**建构单位**(building blocks)的系统。然而，这套公式化的方法，并不仅仅提供了固定的解决方案。借着了解人们对话时的基本位置，以及熟悉拍摄他们的摄影机机位，你能奠定一个牢固的基础，从那里你可以即兴打破规则和冒险创造，同时满足你对演员、剧本和你个人视像的基本责任。

这个组织空间的方法由五个基本的领域组成：

调度固定的演员

调度移动的演员

利用画面的深度

调度摄影机运动

同时调度摄影机运动和演员运动

我们要看的第一个单位就是双人调度模式。在照片组成的例子里，我们可以比较摄影机角度、镜头和剪辑模式，如此我们可以了解，一点微小的调整如何改变了我们对场景的认识。一旦建立了双人对话的调度模式，我们可以将这种类似的原则运用在三人和四人的情况中，如接下来的几章中所讨论的。

在进入真实的例子之前，我们首先应该回顾一下故事片中发现的各种基本调度传统，并保留一种态度：它们代表了新意念的起点，而非对种种可行方案的限制。

9.2 面向观众原则

这是西方艺术的一种基本传统，面向观众只是一种表达方式，说明画面中的主体倾向于面向观看者，或者在电影中，就是指面向摄影机。电影中许多场面调度的安排，基本上是面向前方的，意即对话中的人物倾向于面向摄影机，而非面向彼此。这种安排身体位置的形式，在真实生活中并非没有前例，只是在电影中，常常为了摄影机的需要而进行调整。

让演员面向前方的场景，可以用一个**主镜头**(master shot)拍完。然而，如果有一位演员从摄影机方向转开(部分或完全地)，就需要多于一台的摄影机，才能看到两位演员的脸。这就代表了两种主要的剪辑手法：一种是演员面对单一的摄影机机位，而另一种是把多台摄影机的视点剪辑在一起。

9.3 主镜头

主镜头，是指广度足够涵盖场景中所有演员，并拍完整个动作长度的镜头。当导演说到主镜头，通常意味着那是备用镜头计划的一部分，而备用镜头则包含了三角机位系统中其他的摄影机机位，它们最后都会被剪辑在一起。但也有时候，导演觉得主镜头是他们唯一需要的镜头。

9.4 长镜头

正常情况下，摄影机在主镜头中是维持不动的，特别是假设接下来要切到其他的摄影角度时。如果主镜头是一个移动镜头，摄影机就在场景的进程中通过移动摄影车流畅地变换位置。基本上主镜头还要与一些其他摄影角度结合使用，这些角度来自个别镜头剪辑后的段落。这种场面调度的方法，也称为**长镜头**（**段落镜头**）（the sequence shot），而且通常运用了演员以及摄影机的运动。一般而言，长镜头比剪辑更重视面向观众，这是因为剪辑允许，而且能很容易地连接180°对立的镜头。在长镜头中，同样的改变几乎是不可能快速完成的，更别谈重复的变化了。因此，在一个对话的长镜头里，通常会维持一个总体的观看方向，我们将在移动镜头的调度一章中，更仔细的讨论。

9.5 景别和距离

双人中景是主镜头的其中一种，它是20世纪三四十年代美国电影的一大特色，法国人称之为"**美式景别**"（plan American）或"**美式镜头**"（American shot）。30年代早期，对话场面是用双人镜头而非特写镜头来交代的。这有一部分是由于有声片的到来，以及随之而来的冗长对话所致。笨重的隔音型摄影机，比默片使用的摄影机更不灵活，而双人镜头也减少了摄影机移动的需要。这种技术上的限制很快就被克服了，但双人镜头仍然被使用多年，因为人们发现，对喜剧片和音乐片来说，它是一种轻松的构图方法。

就我个人而言，我喜欢双人镜头和全身镜头所能提供的距离和客观性。身体可以是绝佳的表现媒介，而且，人们常用肢体语言来表现他与其他人的关系。例如，利用他们在房间中所站的位置，他们接触对手、朋友或爱人的不同方式等。一个人行动的方式，可以像他的声音一样独特，而且大部分的人，都可以早在看见对方面孔之前，借着一些特殊的姿势，在一定的距离下辨识出一位朋友。具有表现力的身体动作，可以被涵盖在全景和中景的范畴之中，整个场景可以在这种距离中有效地调度，而完全不需要使用到特写。

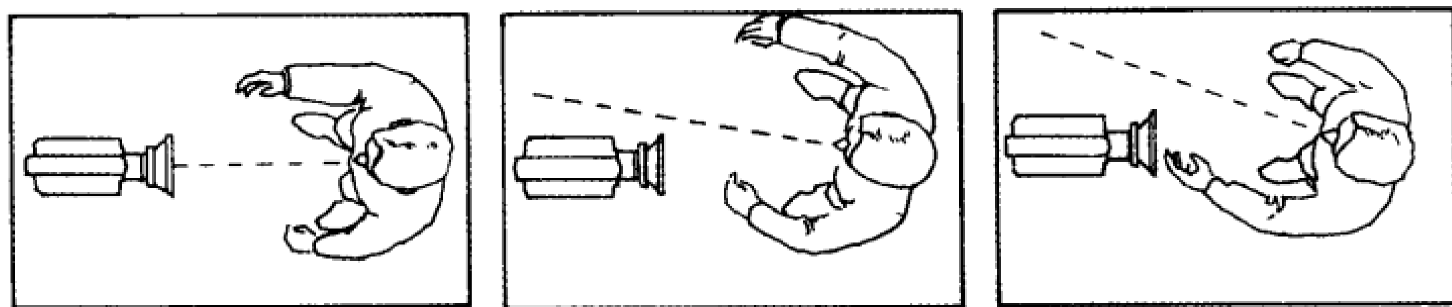
9.6 正拍镜头与反拍镜头模式

当演员以交互的特写出现，**正反拍模式**（the shot, reverse shot pattern）是最有用的解决方案之一。没有一种剪辑策略能比这种方法更能代表好莱坞的风格，这种模

式受欢迎的原因在于，它提供了最广泛的剪辑选择，而且包含了双人镜头所缺乏的两个重要优点。第一个优点，是我们能看见一个人对对白的单独反应；第二个优点，是场景中的视点会改变。此外，两个角色间的视线是匹配的，这有助于建立空间的统一性。

9.7 演员的视线和演员正视观众

在任何对话场景的单人镜头里，演员的视线离摄影机越近，我们与该演员的关系越亲密。最极端的例子就是，演员直接注视摄影机的镜头，正视观众。这种对抗性的关系，可以是非常令人震惊的。



示图 9.1 演员的视线与演员正视观众

演员正视观众的情况最常在主观镜头中出现，在这种镜头里，观众透过片中某个角色的眼睛来观看事物。这在故事片里是很少使用的，而在大部分的对话场面中，演员的视线稍微偏向摄影机的左方或右方。在这种状况下，为了使两个或更多的演员在交替的特写间保持视线一致，常见的做法是让他们与摄影机都保持相同的距离。示图 9.1 展示的是拍摄特写的不同机位，每幅图都显示了相对于摄影机的不同视线。

一旦你领悟了演员的视线与演员正视观众在心理上和戏剧上所起的暗示作用，你就能够交代戏剧的重点，并在场景中做出各种细微的调整。

9.8 调度系统

除非导演花大量的时间训练，使自己能预先看见所有机位和演员位置的可能性，否则他通常都得依赖几种多功能的策略，来应付所有的状况。如果他给演员更大的自由，可能会产生有趣的新方案，但这得在他有一套稳定的的摄影机调度方法的前提下，否则制片程序迟早会破坏他的创作实验。导演会发现，他和摄影师、制片人发生了

冲突，因为他们都不明白为什么一直在调度场景，结果导致了时间的损失，最常见的损失就是演员的自发性。

这位导演所缺的技巧是，将演员和摄影机在空间里影像化的能力，还有将这些元素形成的构图可视化的能力，而这就是调度系统派上用场的地方。

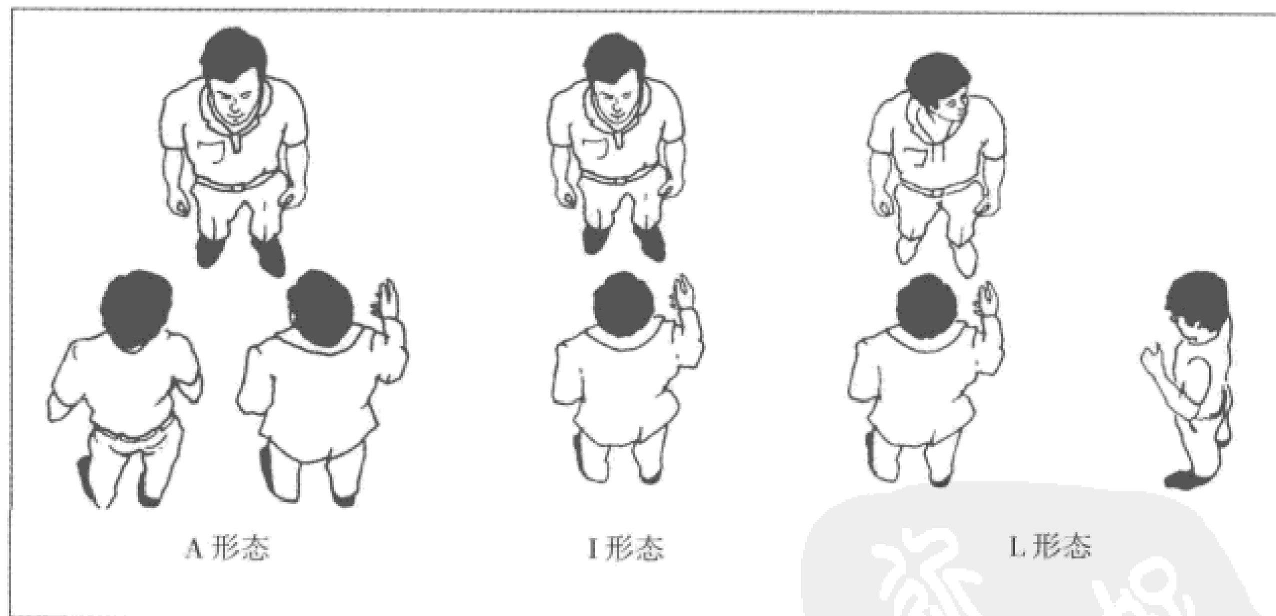
9.9　字母模式

从这里开始我们将要使用的调度系统，是辨识演员位置的两种分类：**形态**（pattern）与**位置**（position）。我们先讨论形态部分。

> **形态**：画面中共有三种基本的人物摆放模式，我们称它们为 A、I 和 L 形态，从上方看去，人物排列类似于这几个字母的形状。

这种形态的重要性在于，依据动作轴线，它们是安排演员最简单的方法。因此，调度系统是和摄影机位置有关的。

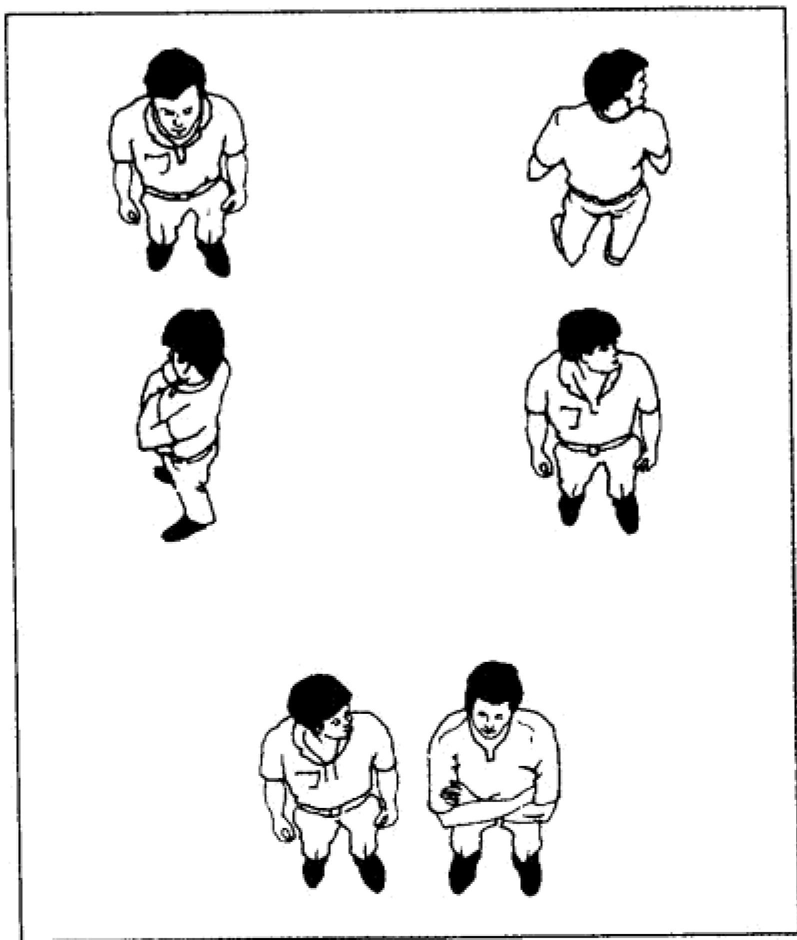
犹如你在图中看到的，A 和 L 形态是需要三个或更多的人来完成字母的形状，而唯一针对双人对话的安排是 I 形态，示图 9.2 展示了三种形态。



示图 9.2　对话场景的人物形态

> **位置**：这是指人物在某种形态中所面对的方向，而在任何一种形态中，可以有许多不同的位置。

最重要的是，位置与画面的构图有关，这也就是说，一旦摄影机决定拍摄某种形态，那么对演员更细微的安排（他们在画面中所面对的方向）就决定于他的位置。一位



示图 9.3 对话场景的人物位置,所有位置都以 I 形态出现。

有经验的导演,会同时考虑形态和位置,但在开始的时候,把它们当做不同的概念会比较容易理解。示图 9.3 所展示的是三种典型 I 形态的人物位置。

最后要注意的是,在我们的系统中,双人对话的 I 形态是基本的建构单位。这是因为动作轴线每次只能在两人之间建立起来,当对话场面中有超过两人,动作轴线就会移动,如第六章所述。这是一个好消息,因为我们只需要学习双人对话的位置,就能应用于多人的场合。从摄影师的观点来看,只要在有一系列的特写和单人镜头时,I 形态也可以出现在 A 形态和 L 形态中。

9.10 双人对话的场面调度

为了清晰的缘故,本章中大部分的照片,都是在单纯的环境里以固定的摄影机拍摄的。之后,我们将看看摄影机运动或演员的运动,如何可以被剪辑取代。而现在,摄影机是被锁定的,照片组成的段落代表了被剪辑在一起的多重摄影角度。

双人对话的场面调度范例

位置一(面对面):侧拍镜头

双人对话最基本的位置就是面对面,肩膀互相平行,第一种拍摄选择就是从侧面拍人物,如下面六张图所示(图 9-1)。

就构图上而言,这种调度能使人物产生强烈的对立感。在这种位置中,我们看不见太多演员的表情,除非构图非常的紧(图 6)。如果使用了某个人的特写,摄影机常常会再反过来拍摄过肩镜头,虽然拍摄个人的侧面特写镜头也是切实可行的。



图 9-1　位置一(面对面):侧拍镜头

位置一(面对面):过肩镜头

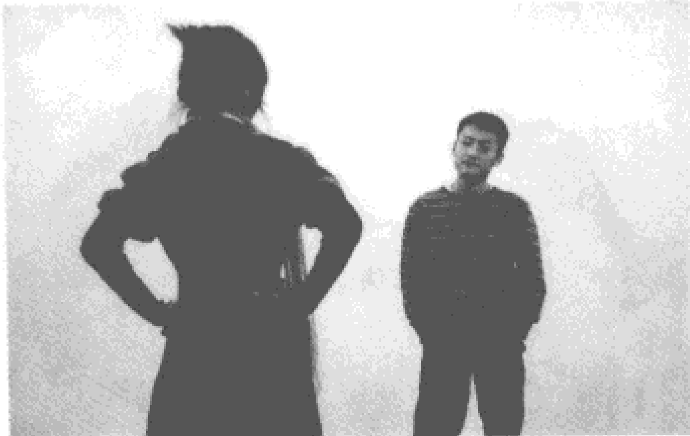
下一个系列(图 9-2),显示了经典的以过肩镜头的方式构图的正拍和反拍镜头模式,这些应该是出现在前页的侧拍镜头之后合理的接续镜头。虽然过肩镜头通常是成对拍摄的,并维持一致的镜头与取景方案,但大小不同的成对镜头也可以被剪在一起。不过,在一场连续的对话中,将大小匹配的镜头接在一起才是比较普遍的处理方式。

在景框构图较紧的情况下,过肩镜头有两种主要的策略。画面 3 和画面 4 涵盖了前景人物的整个头部,在画面 5 和画面 6 中,几乎有三分之一到二分之一的画面被遮掉,强烈地孤立了面向我们的演员。

1



2



3



4



5



6



图 9-2 位置一(面对面):过肩镜头

位置一(面对面):远摄镜头的过肩镜头

在下一个过肩镜头系列里(图 9–3),仍然使用位置一的调度系统,镜头的长度从 120 毫米开始,增加至 200 毫米,其结果是显而易见的。你会留意到这是第一次真正的“过肩”镜头,因为我们看见画面所框取的是人物的肩膀和脖子部分。远摄镜头加上紧凑的构图,制造了比广角镜头更亲密的感觉。



图 9–3 位置一(面对面):远摄镜头的过肩镜头

位置一(面对面):低角度反拍镜头

另一种关于位置一正反拍镜头模式的版本,如图 9-4 所展示,也可以被称做**过臀镜头**(over-the-hip shot)。这种具动感的低角度位置,容易使人物处于敌对的关系。画面 1 和 2 只是轻微的仰拍,并不如画面 3 和 4 那样厉害地分离人物的关系,画面 3 和 4 是从 3 英尺高的角度拍摄的。在画面 5 和 6 中,为了让前景人物失焦,镜头的焦距长度被加长了(100 毫米),因此强调了后景的人物。

1



2



3



4



5



6



图 9-4 位置一(面对面):低角度反拍镜头

位置二(肩并肩)

这基本上是正面的拍摄位置(图 9-5),提供了比其他位置更多的选择,因为演员的正脸或侧脸可以出现在同一个镜头中。在我们的例子中,演员面向前方,看着铺在车盖上的地图,但当他们说话的时候,就成了侧脸面向摄影机。

画面 1~3 是明显的双人镜头,虽然第一个画面对于对话场面是宽松了些,但它们中任何一个都可以被当做主镜头。当你看着这些画面时,试着想象一个对话场面,你会发现画面的大小会影响你对场景的观感。也许可以把它当作是一种反向思考的练习,因为你最常碰到的是相反的情形:为剧本中的场景构思镜头。



图 9-5　位置二(肩并肩)

画面 4、5、6 展示了一个实际的段落,我们由画面 4 双人对话的侧面镜头开始,然后切到画面 5 和 6 人物侧面的特写,摄影机是要移近拍摄特写的,但仍然是以开场双人镜头的视角来拍摄(我认为,使用这种特写容易破坏场景,虽然在剪辑风格中它是完全合理的)。



图 9-5　位置二(肩并肩)

在画面 7~9 里,我们以双人中景开场,这一次我们移动摄影机至人物的边缘,以正拍与过肩反拍的方式,取代了前一场景侧面的双人镜头。不幸的是,构图并不是我所希望的那样饱满。如果这是我事先知道的故事板,那么构图应该更紧凑一点才好。



图 9-5 位置二(肩并肩)

在最后的一个系列中，画面 10 ~ 12 是以主镜头开场，接着是两个特写。这次我们以一个斜角的双人镜头开始，然后摄影机移至侧面，拍摄正反拍的特写。把它和前面我们在画面 5 和 6 所使用的侧面特写相比，你会注意到这些新的特写能产生更强的现场感。这是因为特写中的人物望着我们(摄影机)的方向，就某种意义而言，它把我们也卷入场景中。

位置三

这个基本的调度把人物安排成 90°角的位置(图 9-6)，这是介于位置一面对面方式和位置二肩并肩方式之间的折中办法。演员的姿态比较轻松，不属于夫妇吵架或亲密对谈的姿态，这种轻松的关系让两人不必互相对看，而且头的位置也不一样。

在画面 1 和 2 双人 45°角的镜头里，面向摄影机的演员处于较有利的位置。这种机位和过肩镜头类似，而且我们期待在第二个镜头里看见演员的反拍镜头。

画面 3 和 4 的双人镜头将演员放在一个平等的基础上，所以在没有使用特写或反拍镜头的情况下，选择它们作为主镜头是合逻辑的。另一种方式，就是让第二个位置的演员转向摄影机，以获得相等的反拍镜头。就如任何 I 形态一样，可以使用过肩镜头和特写，虽然这会迫使人物形成更接近于位置二的直接关系。其中一种维持斜拍角度的方法是，将双人镜头拍得很紧，将两人之间的距离拉近，画面 5 和 6 就是这种位置的正反拍镜头。

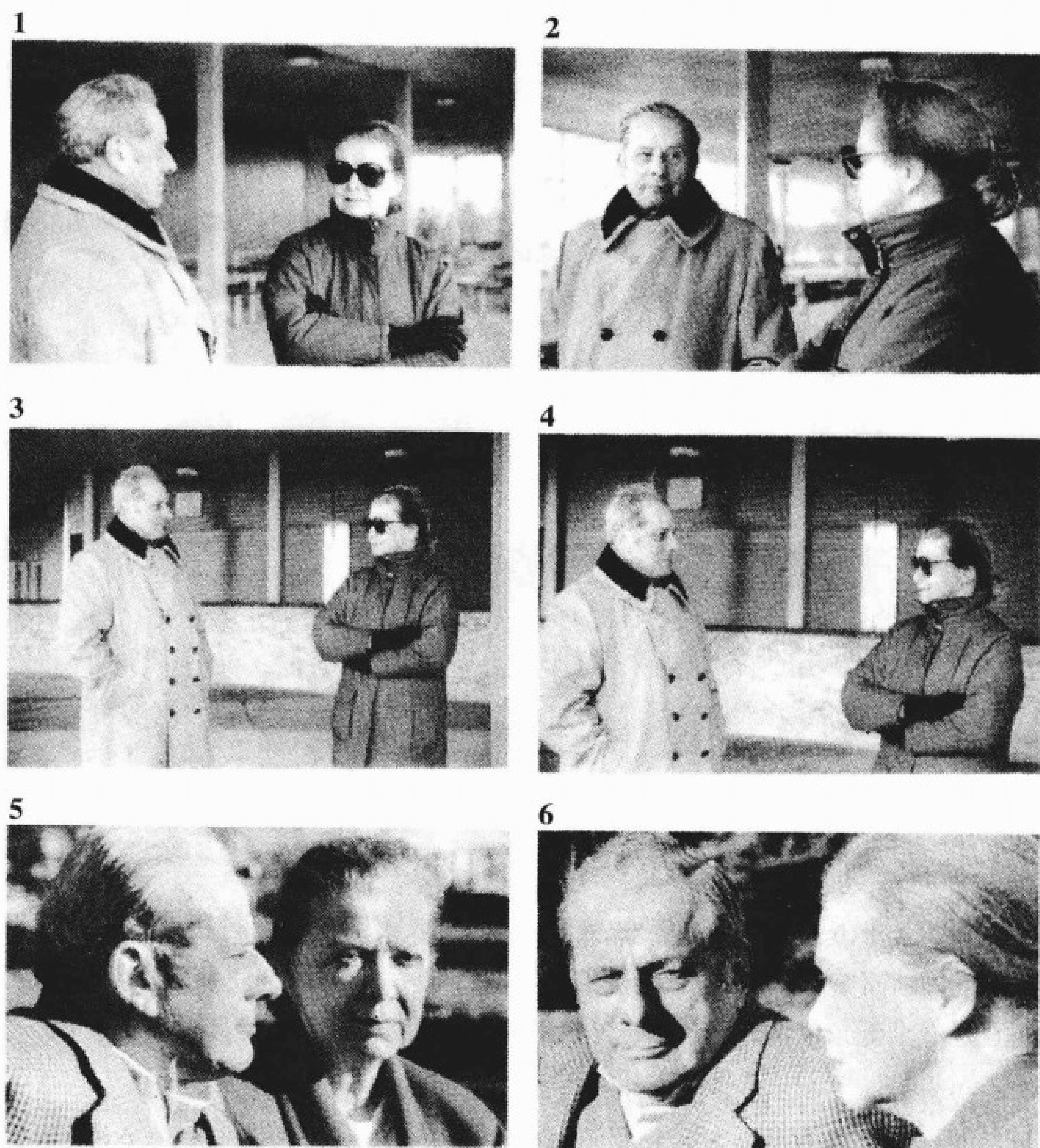


图 9–6 位置三

位置四

从位置四开始，我们将讨论能创造张力的调度方法。在所有的情况中，这种张力都是因演员间缺乏目光的接触而产生。在此系列中（图 9–7），女人的目光从她的朋友身上转开，因而创造了强烈的疏离感。这种构图方法使观众处于优势地位，因为我们可以看到男人看不到的画面，即女人对他的话作出的反应。

在景深之中进行场面调度，明显会拉近我们与其中一位演员的关系，这是以场景的面向观众为基础的对视点的明确选择，这种场面调度的反拍镜头会彻底地改变它原来的视点。如果我们想与演员保持一种较中立的关系，我们还有其他的，也许是更好的方法可以使用。就如你所看见的，在这种调度中我并没有使用任何反拍镜头，因为演员基本上都是自然面向观众的。

画面 1 的双人镜头，是用 30 毫米镜头拍出的有深度的画面，结果是前景的演员呈现出略微的变形，而后景的演员似乎遥不可及，虽然他们之间的距离只是一张桌子的长度。



图 9–7 位置四

画面 4、5、6 是稍加修饰后的版本，开场的双人镜头画面较松，给了观众一些呼吸的空间。画面 5 的特写镜头也拍得较宽（几乎是一个中景），使画面感觉较为轻松。画面 6 是一个低角度的特写，将它与上面画面 3 相比，这个段落显得较不固执。

位置五

这是另一种制造疏离感和张力的调度方法（图 9–8），画面中两人的肢体语言——女人交叉的手臂和男人插在口袋或裤兜里的双手，说明了场景的意义。这种构图可以用来强调戏剧性的情境，但对于表现哪一位演员处于强势地位而言，则基本上是中立的。这个版本显示的是，女人拒绝看男人。当然，这是一种控制，我们可以想象，男人是被放在弱势的地位。我们也可以很容易地假设，该场景中的男人正在质问女人所说的谎话，这样一来，男人又成为了主导性的强势角色。

我们以高角度的画面 1 开始，这种视角往往用来创造张力和孤立感，开阔的环境促成了这种感觉。切到画面 2 的双人镜头是一个合理的剪辑，但我比较喜欢把演员分得再开一点。下一个系列（画面 3 和 4）显示了一组斜角的反拍镜头。

在画面 5 和 6 中我们看到一组较紧的反拍镜头，在这些镜头中，构图是由一个特写和一个中景组成。明显不同的是，画面 6 呈现了两个人的脸，而画面 5 只是一个过肩镜头。

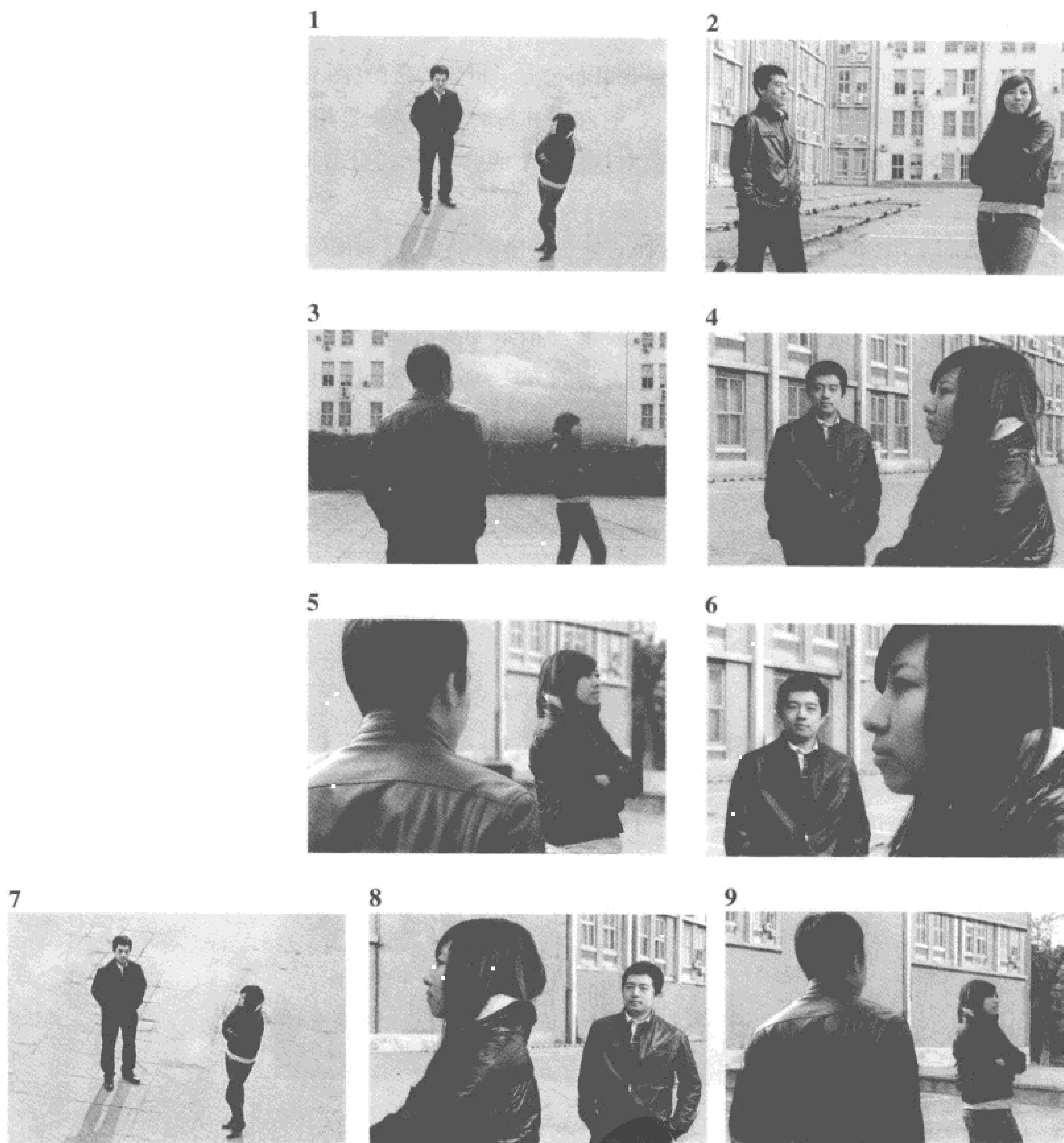


图 9-8 位置五

如果有必要保留女人的表情，我们可以从上个画面相反的一边来拍，但是在这个例子中，我们将越过动作轴线。

这种调度将由高角度的画面 7 开场，越轴到画面 8，最后再越轴到画面 9。这种调度的方法和镜头段落，并非典型的剪辑风格，但之所以不是典型的剪辑风格，是由于受到了不成文的 180°假想线规则这一正统说法的影响。不要只是因为越轴就删除某个镜头，如果它是有效的，就使用它。

位置六

这种戏剧性的场面调度，为了达到效果而舍弃了目光的接触(图 9-9)。这种调度的价值在于它的明确性，就某种程度来说，它和肩并肩的双人镜头是相关的，差别在于纵深调度会鼓励观众认同前景的演员。我对这种机位的感觉是，过分剪辑会破坏场景的完整性。

在画面 1 中，我们从这个机位看到的是一个全景镜头，但画面 2 可能才是主镜头最好的距离。在这种调度方法里，如果两位演员都得维持在画面内，后景的演员可以有移动、踱步、转身或暂时离开画面的空间，而前景的演员却必须被限制在较小的空间内。画面 3 和 4 显示了操纵我们认同人物的方法，那就是通过调度镜头中两人所处的不同位置，拉近我们和前景处男人的亲密关系。如果这里用到剪辑，那么画面 5 和 6 则保持了疏离的感觉。



图 9-9 位置六

位置七

我们以这种位置继续拓展演员目光互不接触的场面调度(图 9-10)。因为两位演员都往镜外不同的方向望去,所以观众的注意力被分散在后景和前景的演员间,这种位置产生了一种随意的、轻松的戏剧情境。请注意后景的演员正望向前景的演员,这会引导观众的注意力指向前景的演员,而将镜头连接成一整体。

我们可以把这个系列当成特写镜头的比较,中间男人的特写是一个好例子,它帮助我们看到景别对电影段落中空间统一性作出的贡献。学着在画面上移动你的眼睛,而不去研究它们。阅读故事板就是用眼睛进行剪辑,当你有实际的场景去想象时,这个步骤会变得更为容易。



图 9-10 位置七

位置八

下一个版本是前一种调度方法的变体(图 9-11),如前所示,演员是成直角的关系,但这次后景的演员视线与前景的演员互相岔开。作为决定观众与演员之间关系的不同方法,这三组照片是一个很好的例子。在画面 1 和 2 中,女人因面向我们而获得更多的认同。一般的原则是,眼睛被清楚呈现的演员,将主宰该镜头。正如我们前面所看见的,纵深调度会鼓励我们认同前景的演员。最后,画面 5 和 6 的斜角镜头则倾向于平衡我们对人物的注意力,因为两位演员的视线都是偏离摄影机的。



图 9-11 位置八

位置九

这种调度把演员放在一种完全对立的立场上（图 9-12），几乎有点像音乐喜剧片。当我们想象这两位演员意识到彼此的存在，却采取了敌对的姿态，这种效果才成立。我们可以很容易地改变这种情况，如果我们想象，这个场景是发生在火车站，那个男人被雇用来跟踪那个女人，男人走进人群，背对着她站立，这种情形将比较像惊悚片，而非喜剧。

在比较画面 1~4 的调度后，你会发现，有点风格化的画面 1 和 2，和较紧的画面 3 与 4 比较起来，显得比较不造作。



图 9-12 位置九

就个人来说，我觉得画面 5~10 是这个位置最成功的构图。所有六个画面都具有暗示性的意味，他们转头表明他们正聆听画面外的声音。在某种意义上，这是“视线剪切”的听觉版。

5



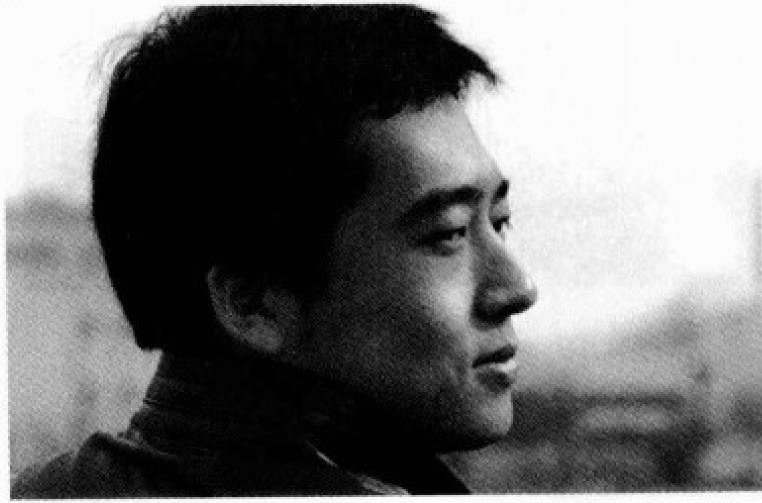
6



7



8



9



10



图 9-12 位置九

位置十

接下来的三个段落是演员处在不同高度上的一种调度(图 9-13),这通常意味着紧凑的双人镜头多半是以高或低角度拍摄的,虽然较宽松的画面不见得是如此。在此系列中,没有反拍的镜头,尽管它当然也是一种可行的变化。

请花些时间检视这些段落的镜流,试着从右向左观看,或以对角的方式阅读这些画面,以产生不同的组合。这些镜头中的任何一个,都可以和其他镜头组合,但每种组合都呈现一种略微不同的感觉和空间感。训练在电影段落中预测镜头间关系的技巧,将能帮助你组织单一的镜头。

仍有许多双人对话调度上的变化是我们未曾讨论的,但几乎所有的可能性,都具备至少一种前面展示的位置所涵盖的基本法则和情感特色。重点并不是要我们记住所有可想到的关于演员和摄影机的调度,而是要强化你对构成一个镜头戏剧特性的元素彼此之间关系的知觉。



图 9-13　位置十

第十章 三人对话场景的调度

DIALOGUE STAGING
WITH THREE SUBJECTS

到目前为止,我们已检视了I形态的十种位置,现在我们可以在舞台上增加一个演员,使形态变成A和L的两种可能。请记住,我们的系统是基于三个假设:

- I形态是最简单的建构单位,它可以在形态A和L中出现。
- 形态决定摄影机位置,而摄影机位置又是根据动作轴线而来。
- 位置决定了演员在画面中的站法,而站的位置又要依据基本的调度形态。

10.1 形态A和L的差异

演员并不是每次都被安排在形态A和L的位置上,因此不是每次拍摄都能很容易地决定应使用哪种形态。碰到这种情形,摄影机位置就成了决定性的因素。

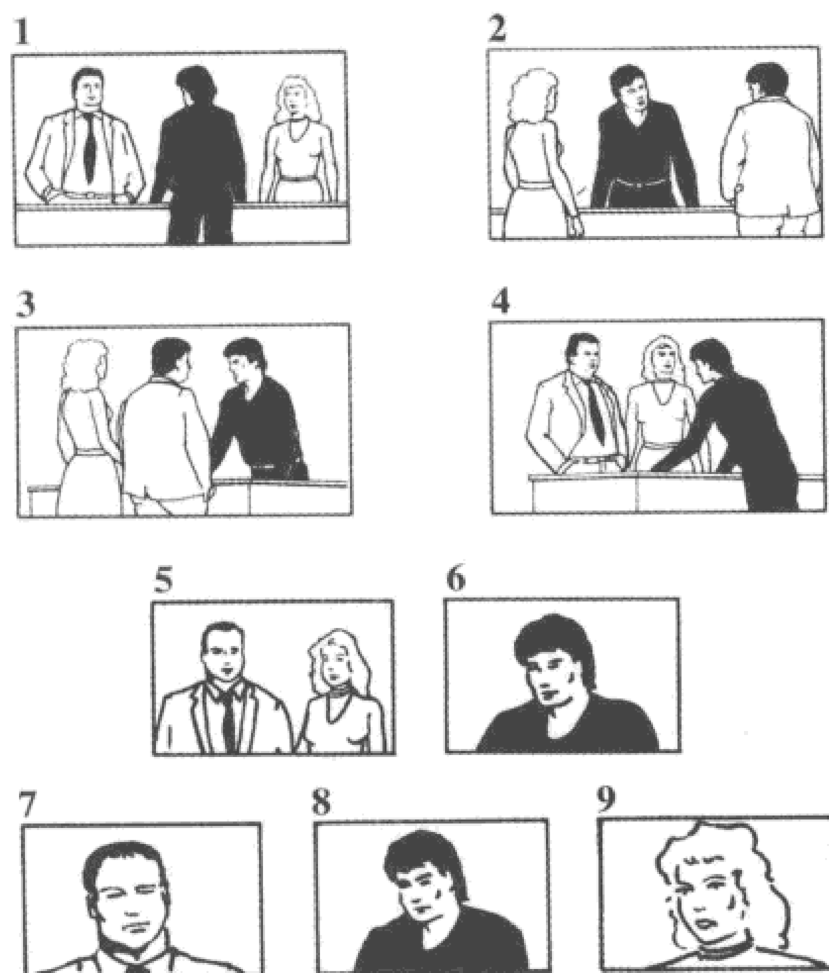
例如,当为三人镜头排列演员时,你也许会发现其中两个演员是面对着第三个演员的。如果第三个演员是被框在另两位演员之间,那么这种调度就属于A形态。如果第三个演员是与另两位演员形成相对的关系,那么这种配置就属于L形态。这种调度的外观叫做**对立**(opposition),示图10.1展示了各种可以达成的对立的形态。

10.2 基本的形态和位置

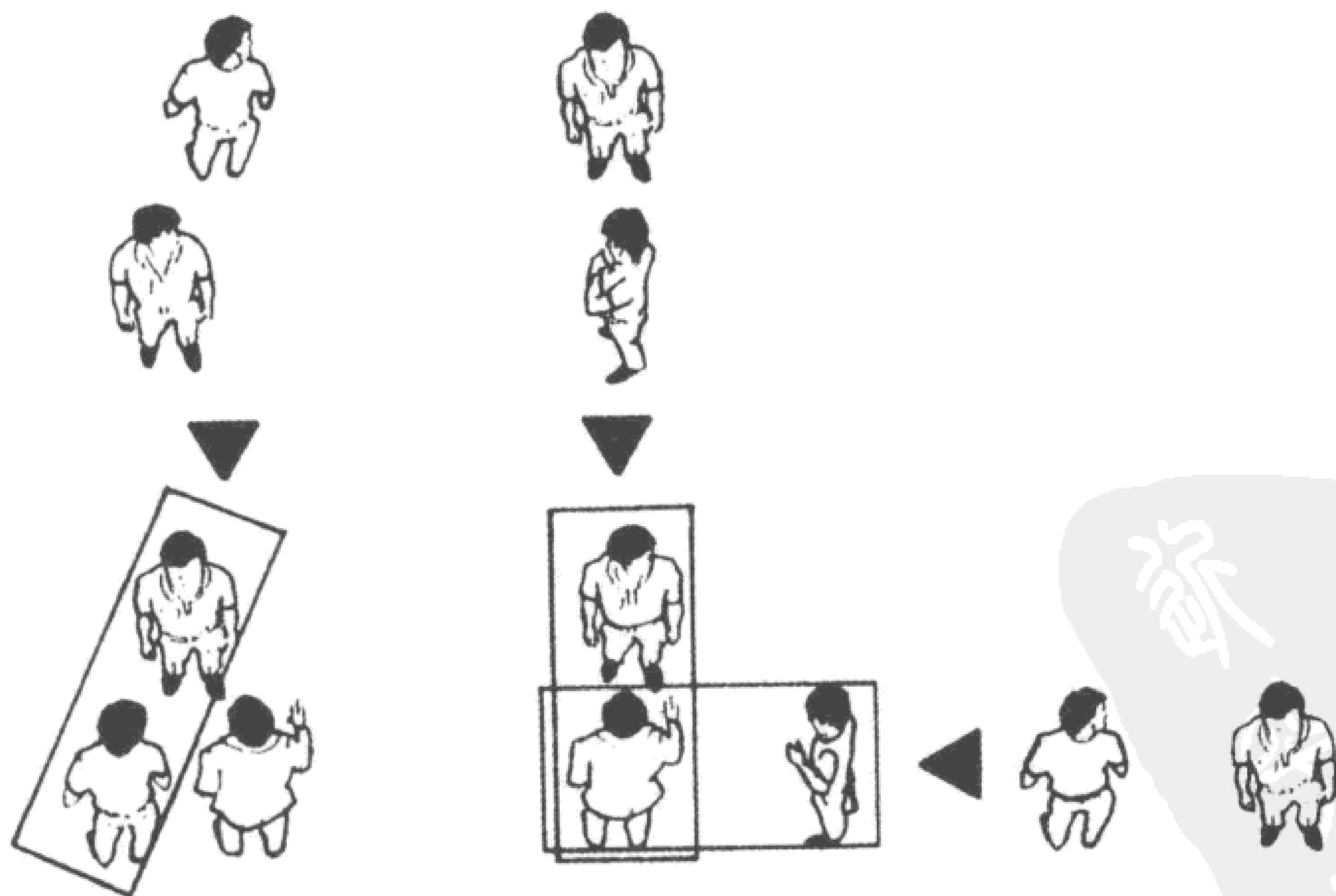
在前一章谈到的双人调度场面中,图片中的人物被安置在开放的空间里,在那些例子里建立了一些基本的位置以后,我们可以来看看一些较不规则的调度形式。

借着增加新的演员,我们已大大增加了形态和位置的组合,我们不需要检视全部的组合方式,因为我们知道,任何组合在我们已经看见的形态I里,都可以减至十种位置。相反的,我们可以颠倒这个程序,从这十种位置来组织多样的三人调度场面,这个想法就显示在示图10.2里。

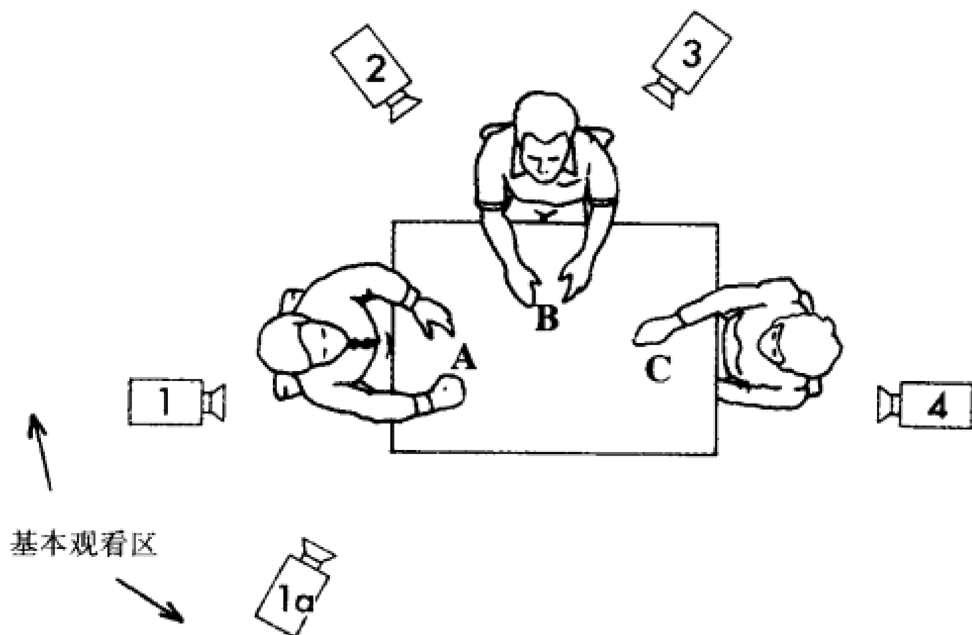
PDG



示图 10.1 画面1和2所显示的是一个人面对着两个人，因为那位黑衣男人独自被另两个人从两侧包夹着，所以它是属于形态A。画面3和4显示了另一种三人的站位，其中那位黑衣男人被独自放在画面的一边，这是一个L的形态。如果我们把三人镜头分开成一个双人镜头与一个特写镜头相对的情况，画面5和6即展示了一种可行的对立形态。在画面7到9中，所有演员都以特写形成平等的对立关系。



示图 10.2 这里我们看见形态A和L里长方形框的内容，可以由上方两种I形态的人物位置取代 长方形框可以画成横的或斜的，只要两人是被框在内部即可。



示图 10.3　在这个 A 形态的调度里,我首先决定基本的观看角度,虽然摄影机可以环绕演员作 360°移动,场景还是应该有一基本的观看方向。情况是因场景而异的,在此例中,场景由 1 号摄影机开始。对话由 A 和 C 两人开始,这也就建立了他们之间的假想线,1 号和 2 号摄影机的过肩镜头是被放在轴线外的。如果演员 B 开始跟演员 C 说话,在他们之间建立了一条新轴线,我们应该把摄影机放在轴线的哪一侧? 这就是我们必须依赖基本方向的时候了。与其在 A 和 B 演员之外,建立新的摄影机位置,就像我们拍 A 和 C 的做法一样,不如我们留在演员 A 的同一侧。现在当演员 B 和演员 C 说话时,我们就停在演员 B 的同一侧,而且使用 2 号摄影机位置。那么 3 号摄影机位置如何呢? 我们实际上需要这个角度吗? 就着我们已经有的角度而言,也许是不必要的。这个例子可以用其他的方式来处理,但基本的观念是,要尽量重复使用原来的位置,而不是在建立新的轴线后,不断地创造新的位置。

在检视照片的例子以前,我们可以看看属于三人场面的动作轴线,示图 10.3 展示了一个 A 形态中典型的场面调度。

在下面的例子中,我们将讨论一些常见的和不常见的三人调度场面的情形。

三人对话的场面调度范例

A 形态版本一

这里和我们刚刚在示图 10.3 里讨论过的调度情形是相同的(图 10-1),画面 1 是此形态所有机位的组合中,唯一能让我们看清楚每一个人的机位,这使得它成为主镜头最主要的选择。

在第一组画面(2 ~ 5)中,继开场的主镜头之后,使用了几个单人镜头(若干中景和一个特写)。这产生了两种结果:第一,它容易分割空间;第二,它使我们在同一个镜头里,无法同时看到说话的以及在倾听的演员。请把它与下一段落作对比。

在下一个六格画面(6 ~ 11)的系列里,运用了过肩镜头来统一空间。在交代镜头之后,整场对话可以很轻松地用过肩镜头来处理,偶尔使用三人镜头或双人镜头来变

1



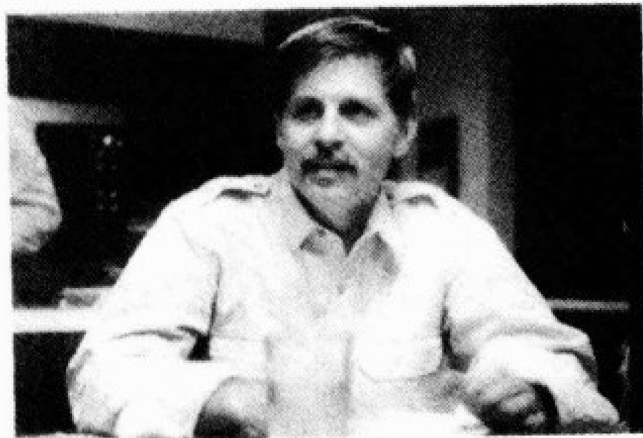
2



3



4



5



6



7



图 10–1 A 形态版本一

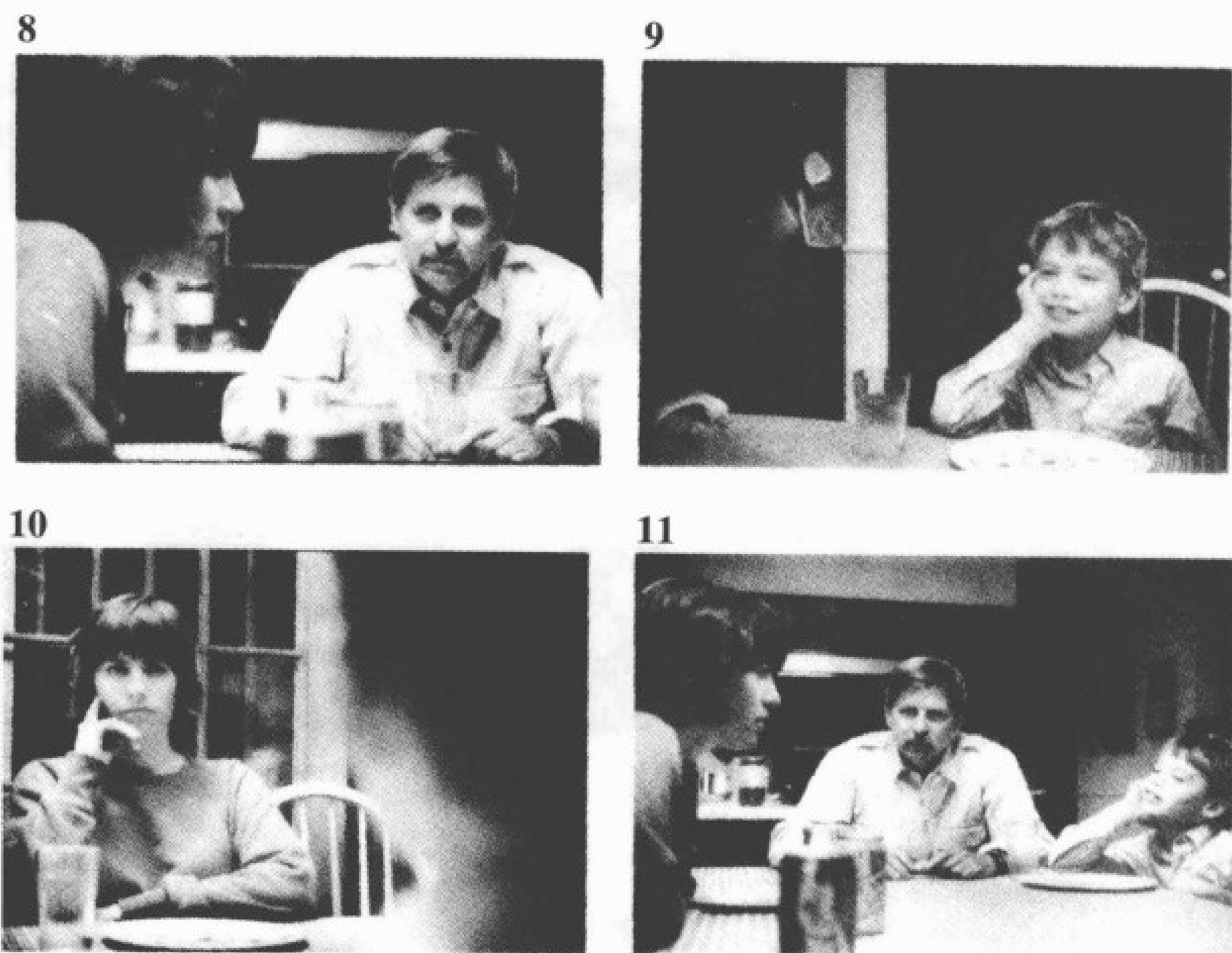


图 10–1　A 形态版本一

化一下节奏。你可以看见，过肩镜头构图的方式，正如你在处理双人对话场景时的调度一样。在前一章所介绍的 I 形态中各种过肩镜头的变化，全部可以应用在我们这里所讨论的调度中。

A 形态版本二

这种 A 形态的调度（图 10–2），直接让双方对立的人物正面相向，就如我们在访谈或正式的会议中所见。这是一种非常普遍的调度位置，不论演员是站着或坐着。请注意画面 1 里男人的视线，是非常接近摄影机的，这使他与观众发生一种直接的关系。画面 2 里我们看见两个女人的侧面，所以她们与观众的关系是谦卑的，女人看起来似乎是倾听者，而男人则位于权威的地位之上。画面 3 保留了这种关系，即使我们看不到男人的脸，因为如果两位女人之一有任何重要的话要说，出现的将不是这种高角度的镜头。

将画面 4～6 和上一个系列比较，画面 4 把男人摆在一种与观众非常直接的关系上。就个人而言，我不喜欢画面 4 和 5 的对应关系。画面 5 是以 40 毫米焦距的镜头拍摄的，对我来说显得太宽了。请问你对画面 6 有何看法？现在请检视这两个段落，并比较阅读它们的体验，以镜流的效果而言，你觉得哪一个段落较为成功？如果你可以用其他段落的镜头取代这一个段落里的镜头，你会选择哪一个镜头？



图 10-2 A 形态版本二

在画面 7 和画面 8 里，你会发现当男人不是正向面对镜头时，他的现场感减弱了。之前他是施令者，现在他处于被动的立场。如果我们以女人面对摄影机的画面开场，接下来是如画面 7 中男人的侧面镜头，那么女人将处于权威者的地位。

A 形态版本三

下面两个系列的画面（图 10-3），是关于画面中重叠空间和非连续空间的极佳对照。画面 10 是一个过肩镜头，其中包含了前一个镜头中男人的一部分，这就是所谓的**重叠空间**（overlapping space）。画面 11 反拍的特写镜头，并不包含前面镜头里的空间，所以被称做**非连续空间**（discontinuous space）。重叠性的处理方式连接了场景的空间，而同时，像画面 12 和 14 中的特写则孤立了一个人物，但它在戏剧上也许是适用的。

请注意画面 11 和 13 作为一种转折镜头，是如何将我们的注意力导向画面 12 和 14 中适当的特写镜头的。男人视线的方向是决定性的因素，他头部的转动是有力的剪辑指示点。

最后要说的一点，是镜头选择的重要性。这些镜头全是由 50~90 毫米范围的镜头



图 10-3　A 形态版本二

拍摄的，画面 9 和 13 的三人镜头，是由最广的 50 毫米镜头拍摄的，而且也许我们可以使用较长焦距的镜头，将前景的女人和男人的距离拉近。利用镜头来操控场景的空间是一种有力的技巧，但如果使用不当，则会导致空间的不一致性。

L 形态版本一

这里我们看到的是 L 形态的典型运用（图 10-4），从斜角拍的画面 1，移至画面 2 低角度的过肩镜头。实际上我们看到的是男人手臂的一部分，而不是他的肩膀，但它



图 10-4　L 形态版本一



图 10-4 L形态版本一

保存了开场镜头里空间的一致性。然后我们切到两个特写，请注意透过景别和摄影机角度的变化，从这四个画面所创造出来的节奏。前三个画面逐渐变得越来越紧凑，然后切到画面 4 的特写。请把这个段落和下一系列比较一下。

画面 5~7 显示了如果我们只使用三人的过肩镜头，段落会呈现什么样貌。整个对话场面都可以这样拍，虽然画面 6 可以拍得更紧一些。大体而言，这个段落感觉上比上个段落显得轻松和稳定。

L 形态版本二

这里是 L 形态的另一个版本（图 10-5），这一次场景的开场镜头是一个双人镜



图 10-5 L形态版本二

头，不到第三个画面，我们看不到场景的全貌。对于一个场景的开端，这是一种有趣的策略——故意保留场景的全貌。我们也看到画面1里，对双人镜头的典型使用，之所以被称为典型，是因为L形态通常把两人当成一组，放在L字的上端。当一个单独的演员和两个人说话时，不论是坐着或站着，都属于L形态的调度。

我们可以把画面4~7里对三人镜头的使用，和画面1~3里的双人镜头作比较，前两个三人镜头都是以过肩镜头的方式构图，最下一层的三人镜头则稍有不同。最后，所有这些画面系列都显得比较小，那是出于方便展示的考虑。但是，在影院中，这些画面中的人物将显得更为靠近和更加亲密。

I形态

这是一种简单常见的调度(图10-6)，我们再次看见了一种倾向于正反拍剪辑模式的选择，而如果我们不使用剪辑，我们就可以在纵深画面里运用更复杂的场面调度，但常见的情况是使用过肩镜头、双人镜头和特写来框取动作。在这个系列里，我们发现这种策略很有效果，借着增加摄影机推镜头的动作和重新调整演员的位置，我们就已经获得与只使用主镜头拍摄时一样的多重角度镜头。后面我们将会讨论，只使用一个主镜头来拍整个场景的调度技巧。



图10-6 I形态

A 形态:纵深调度一

下一个系列是一个不寻常的对话段落的调度(图 10-7),我将它列为研究纵深调度和镜头使用的案例。画面 1~4 是对演员的一种很直接的调度,在男人和两个女人之间建立了一条动作轴线。依据这条轴线,我们就可以移到低角度的双人镜头(画面3),或者接到女人的过肩镜头(画面 4),而这里又建立了一条新轴线。

如果我们想要更全面地探讨男人和女人之间的关系,我们可以使用一组反拍镜头。这里就是我们可能会越轴的地方:我们可以用画面 5 中男人的中景开场,当他转头看画面 6 中前景的女人们时,就可以接到画面 6,几秒钟以后,男人会转开,然后我们切到画面 7。现在我们可以切到前一个系列中的双人镜头或过肩镜头,我们也可以选择在画面 7 之后,切到与女人们相反的另一侧的过肩镜头。



图 10-7 A 形态:纵深调度一

A 形态:纵深调度二

这个纵深调度是很好的运用面向观众原则的例子(图 10-8),它的设计是不使用反拍镜头,或哪一面的镜头。摄影机可以完全移到后景,去拍从大门经过的女人。在交代镜头之后,这样的场面调度可能在整个对话过程中,只使用画面 2 和 3。

画面 4~6 代表另一种场景建立的方法,在此版本中,场景由后景中的女人开启。我们被她的表情吸引,然后切到画面 5 另外一个两人较广的画面。这是一种“视线剪切”的做法,但它并不是主观镜头,主观镜头的话也许需要一个反拍镜头完成。最后我们把场景放宽至一个宽松的交代镜头,这也许能作为场景中间一种戏剧性的顿点,或作为结束镜头。

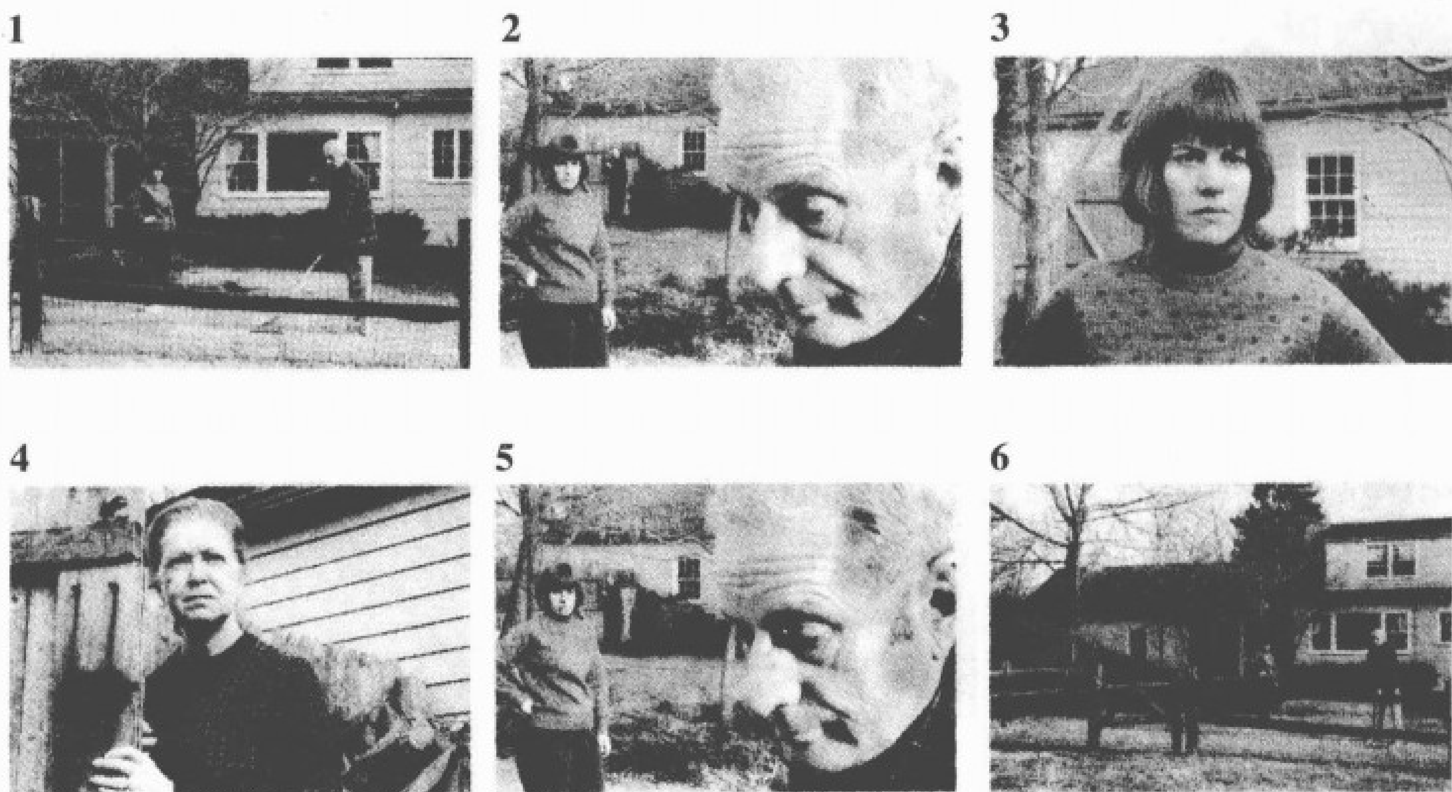


图 10-8　A 形态:纵深调度二

A 形态:动作轴线的实验

这种 A 形态的调度把演员放在不同的高度上,以获得有趣的角度,这也是动作轴线的非正统用法(图 10-9)。画面 1 和 2 以非传统的方式建立了假想线,不以演员的视线作依据。画面 3 是一个移至低角度镜头的剧烈转变,但场景的地理位置在画面 1 中是一目了然的,我们记得男孩坐在栏杆上的什么位置,而且男孩手中的枪也刻意被拍进画面中,作为一种空间的记号。

画面 4 在两个栏杆上的男孩间,又建立了一条新轴线,但在画面 5 里我们为了拍地上的男孩而越了轴。画面 6 是一个再交代镜头,而画面 7 又再度越了轴。在实际的

段落里，常见的做法是，使用转头或其他空间记号，来使剪辑更连贯。然而，打破规则的做法对你是否有效，则在于你自己的决定。



图 10-9 A 形态：动作轴线的实验

L 形态版本三

这里呈现的是前一场景的另一种处理方式（图 10-10），在这个版本中，大部分的镜头都运用"视线剪切"。我们以画面 1 的三人镜头（第三个小孩藏在栏杆后面）开场，画面 2 我们切到反拍镜头，男孩转头并注视。然后我们再移到反拍镜头中栏杆后的男孩回看的特写。画面 4 里，坐在栏杆上的男孩向栏杆后的男孩丢了个小石子，栏杆后的男孩在画面 5 里向上看。当画面 6 里前景的男孩呼叫他两个朋友时，在这里我们使用全景镜头，这促使下个画面 7 特写中的男孩转头。整个段落的剪辑都是由动作或视线来推动的。



图 10–10　L 形态版本三



第十一章　四人以上对话场景的调度

FOUR OR MORE PLAYER DIALOGUE STAGINGS

调度四个或更多人物的对话场景，也使用了我们在三人对话场景中应用的 A、I 和 L 等人物位置的形态。然而，当人物增加时，单人与多人镜头的可能性也增加了。例如，一个五人的场景，就会有 5 个特写、9 个双人镜头、6 个三人镜头、6 个四人镜头和 1 个五人的主镜头，总共大约 27 个镜头。很明显的，这对任何场景而言，都是相当惊人的数目。有些机位是非常不实际的，而拍摄超过三人的团体，实际上是一种合并与简化的过程。

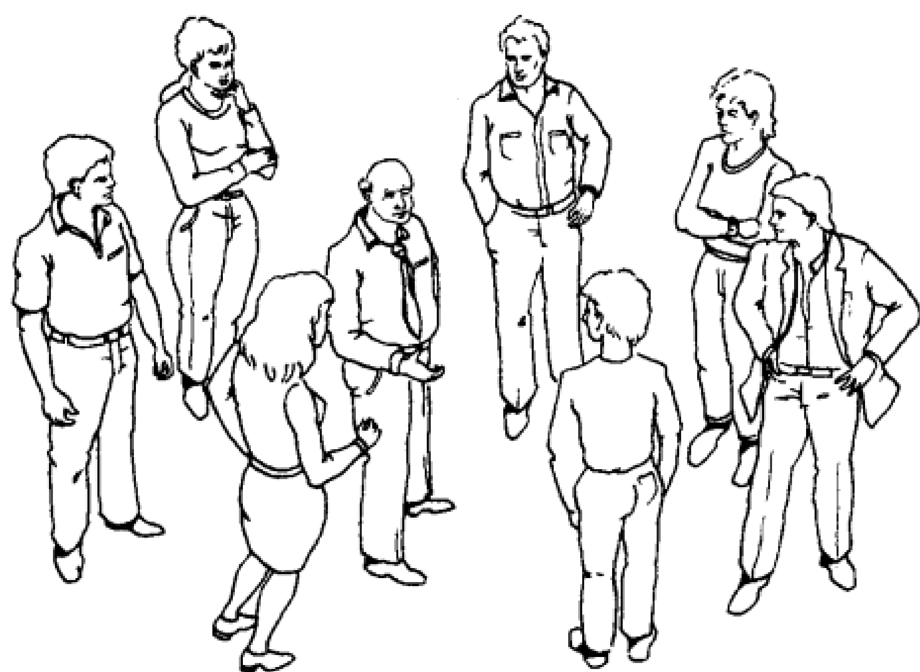
几乎在所有的情况中，剧情片的戏剧结构为我们所做的事情是，通过个体的行为来表达人类共通的境况。在实际的情形里，就等于是说，当我们处理大批人员时，我们会在有限的时间内，集中表现主要角色的体验。虽然这是戏剧的传统，但和我们在现实的群体生活中所经历的大体雷同。比如，在一个晚餐的聚会里，人们会聚集成小团体，因为要同时和超过五至六个人谈话，是件太困难的事。即使当一个人是注意力的中心的时候，谈话基本上仍是以二人为基础安排的，即说话者与倾听者。当拍摄一大群人物，当中又有多人说话时，我们常使用三人和四人镜头的特写，因为这样能帮助观众分辨演员。

如果我们看示图 11.1，可以看见一个人被七个人包围着。要让每一个人物都扮演重要的说话者角色，是很少见的情况。即使是这种情况，一定会有一或两位人物窜出，成为中心人物。

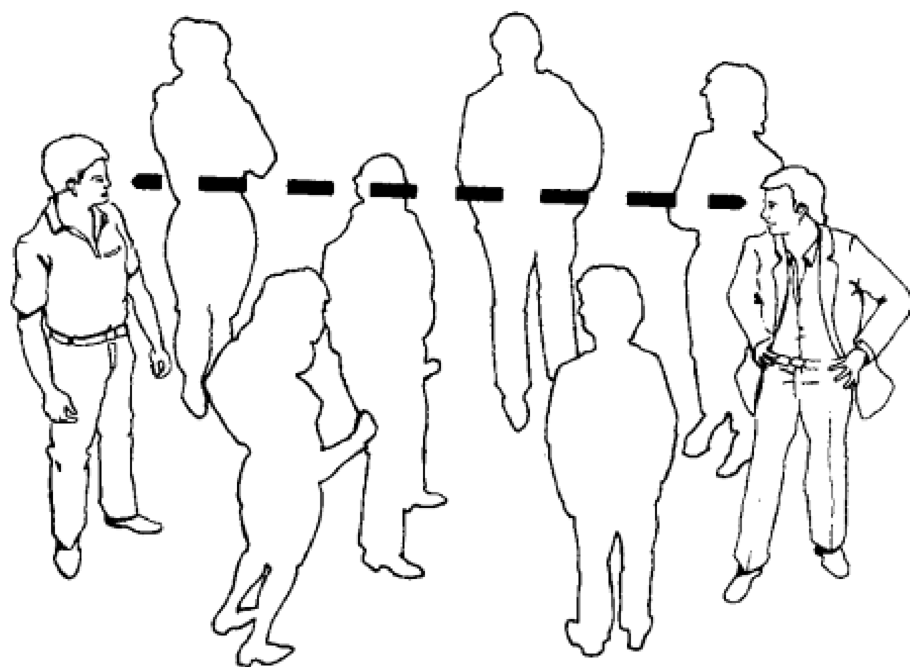
示图 11.2 显示了场景中两位主要人物间建立的动作轴线，这中间也许会使用到其他任何一个人的特写，但基本的调度，仍是根据这两人建立的动作轴线。

示图 11.3 表现了三个演员间有对等的对话的情形，在这个例子中应用了 A 形态的摄影机调度。正如我们在前一章中所学的，即使是 A 形态，在决定动作轴线时，最后也会浓缩成 I 形态的位置。没有对话的演员，也许也会被拍在画面里，但摄影机位置，则是被限制在动作轴线同一侧的 180°工作区域内。

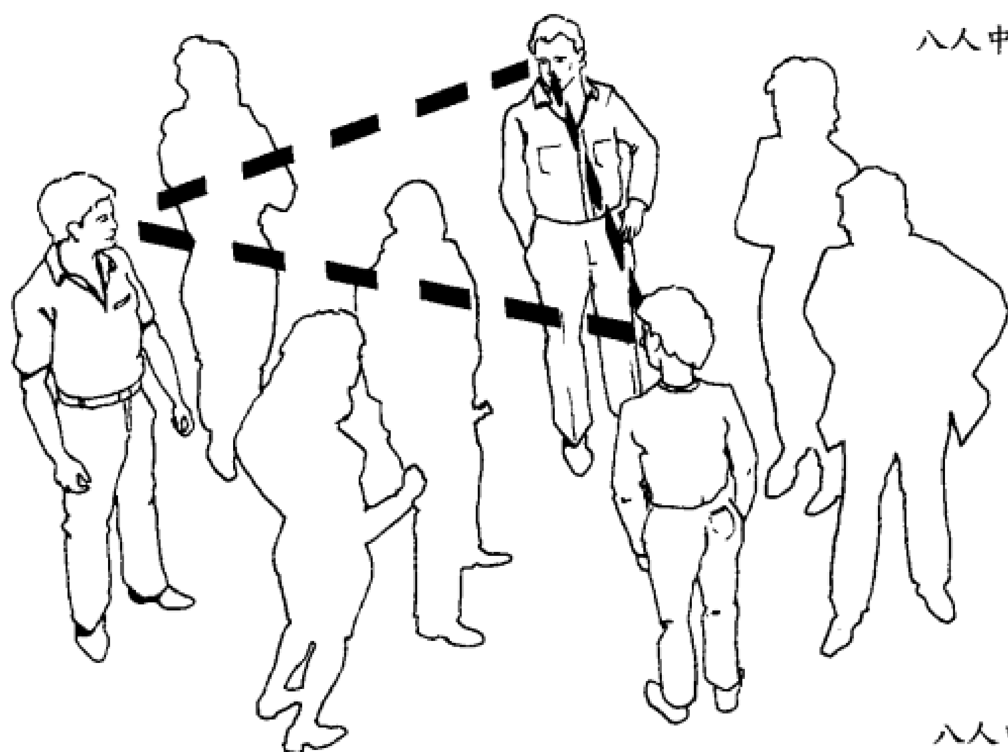
在示图 11.4 中，相同的逻辑也可运用在四个主要的演员上。在这种情况中，我们



示图 11.1 八人的对话场景

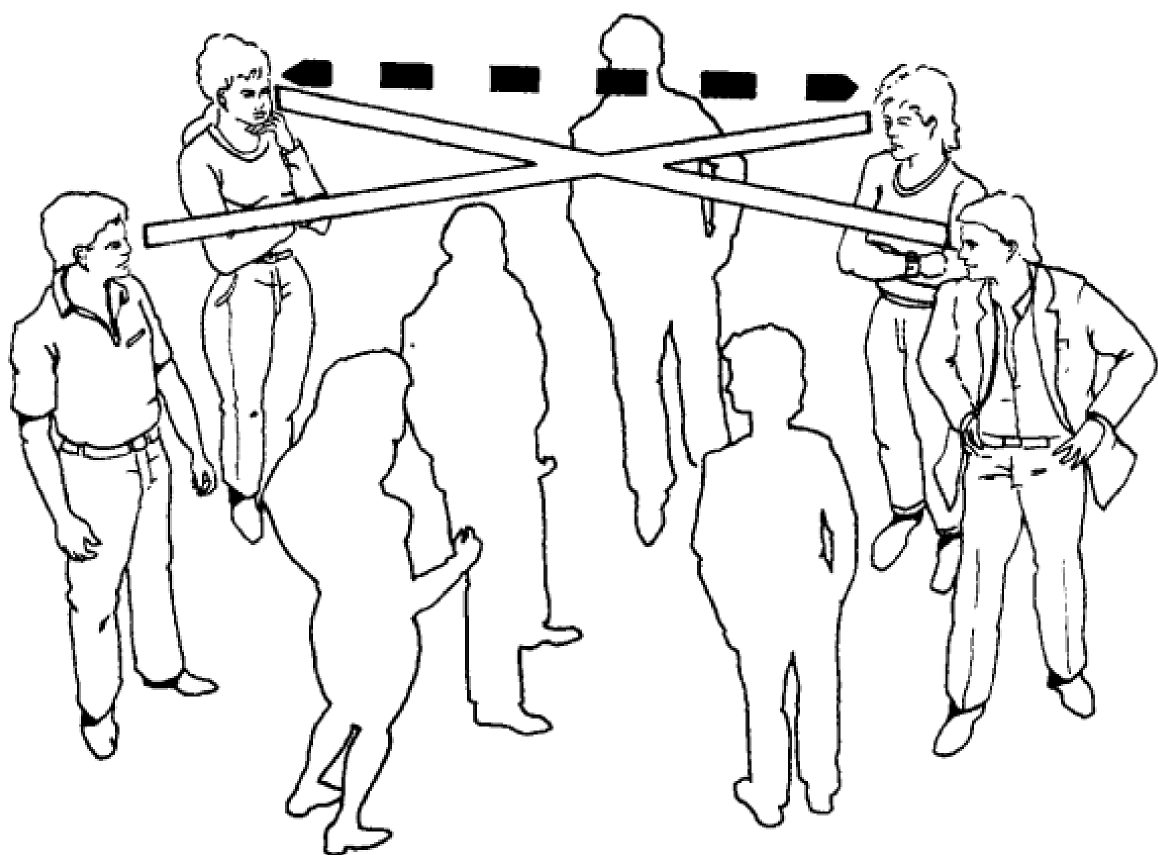


示图 11.2
八人中两个中心人物之间的动作轴线



示图 11.3
八人中三个中心人物之间的动作轴线

有多重视线，或潜在的动作轴线，我们可能为每对演员的拍摄机位苦苦思索，但其实是有更简单的调度方法的，即限制你自己在几个主要的机位上就好了。如果你在一大群人中，建立了多于四条的视线，以便在其中移动，你就是在制造不必要的麻烦。示图11.4中的虚线代表了一条基本的动作轴线，可用来拍摄特写、单人镜头、双人镜头和团体镜头，这意味着我们建立了一个基本的观看方向。



示图 11.4　八人中四个中心人物之间的动作轴线

在这里应该一提的是，所有对于动作轴线和摄影机摆放法的关注，都暗示着一种有效的剪辑风格。在前面，任何一个多人调度的例子中，都可以使用单个摄影机拍摄，而且它们必然也没有剪辑上的问题。

虽然我们可以从一个清楚的高角度示图，来展示多人的调度场面，但当你在拍片现场，和一大堆演员在一起时，要进行调度就不是那么容易的事了。但不论调度是多么复杂，只要你有动作轴线作为依据，任何场景的摄影机位置都可以很容易地决定，不论你想不想越轴都是可行的。日本导演小津安二郎(Yasujiro Ozu)的调度风格是常常越轴，他对传统剪辑规则的排斥，就如同好莱坞导演对剪辑风格的遵循一样一以贯之。以动作轴线来说明场面的调度，目的是要帮助导演作清楚的决定，假想线和根据假想线而来的形态，应该被看做是一种组织系统，而不是一种美学选择。如果它能帮助你突破，并创造新的工作方法，那将是多多益善的事。

PDG

四人以上对话场景的调度范例

A 形态版本一

这次有五位演员围坐成一圈(图 11-1),在这种状况中,根据我们要强调哪一位演员,我们可以有 I、A 或 L 等可能的形态来进行诠释,而动作轴线、基本观看角度和调度形态的决定,也完全在乎你的选择。

在这个例子里,主要的观看角度是祖母的过肩镜头,如图 3 所示,所有其他的演员,都可以从这个位置看到,而只需要用一个反拍镜头就能看到祖母。

在此状况中,动作轴线是相当有弹性的,因为动作轴线通常是由场景中演员的视线决定的,正如你所见,在这个圆形的场面里,有无数条可能的视线,我们可以很容易地在场景中任何地方建立起一条新的轴线。

画面 2、3 和 4 展示了一种剪辑模式,其中桌子两边的人物是以斜角拍摄的,主要是从画面 3 祖母的视点拍的。另一种非正统的替代方式,是让祖母位于画面边上拍摄的过肩镜头,如图 5 和 6 所示。

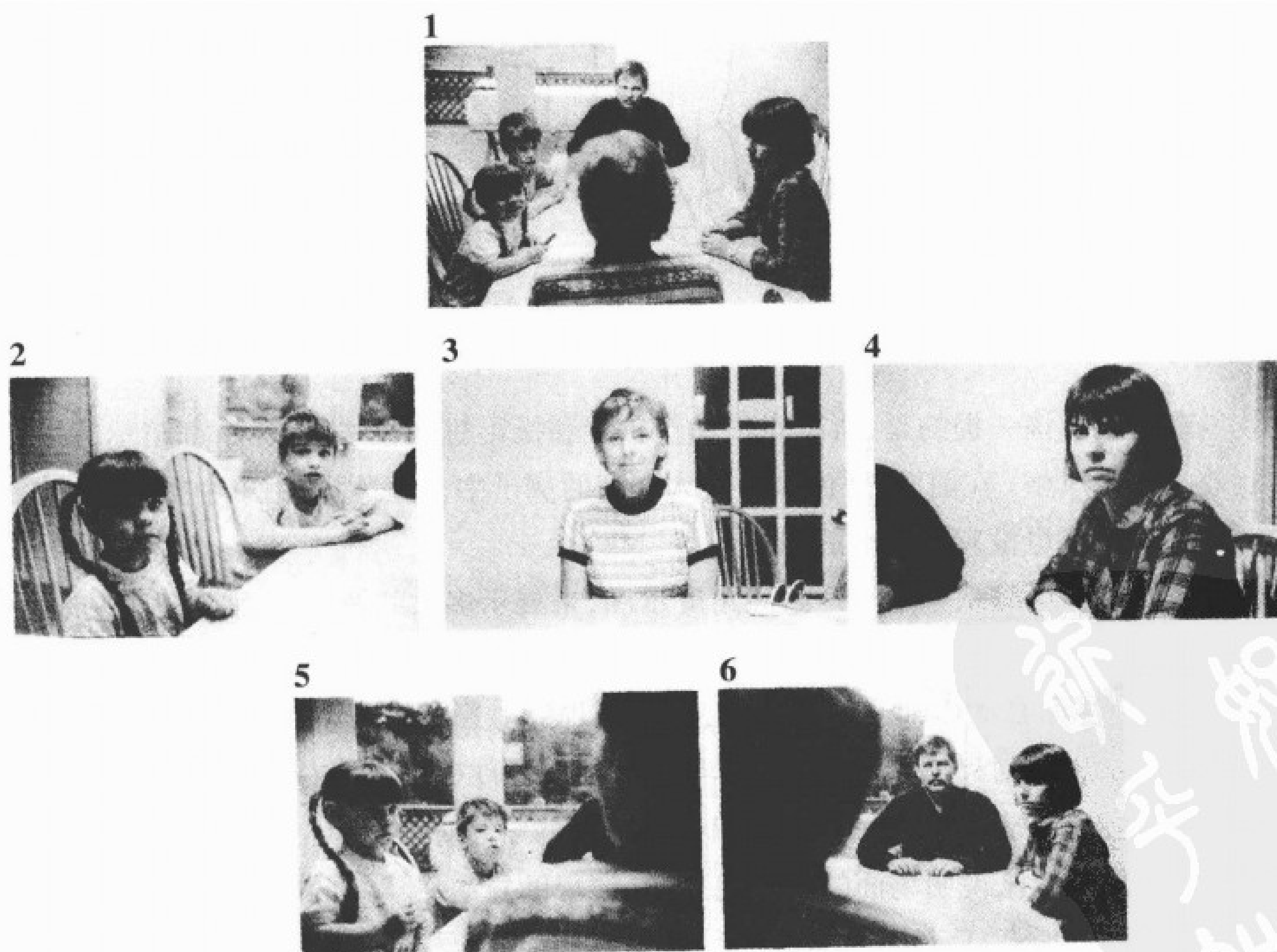


图 11-1 A 形态版本一

L 形态

这是一个好例子(图 11-2),告诉我们如何以特写、双人镜头和三人镜头处理四个演员的情形。在此例中,有两位女孩并肩坐着,很明显的可当作双人镜头,并形成场景的中心,相对于那位男孩而言,我们可以把她们当成一个单位来拍,也就相当于我们是在处理 I 形态一样。

在画面 1 里,我们建立了全部的人物,而后移至一个宽的三人的过肩镜头,如画面 2(仅见第四个人的一小部分)。画面 3 的二人过肩镜头、画面 4 的双人镜头和画面 5 的单人中景,共同组成了一个场景简单的处理手法,仅采用了剪辑所需要的镜头。

要以一个单一的主镜头来拍这场面是一件相当容易的事,你可以考虑画面 2,如果摄影机向右移动几英尺,并向上摇一点,四个人都可以被拍在画面内。以这种位置拍摄,坐着的人会呈现侧面,而站着的人则会呈现正面的位置。



图 11-2　L 形态

PDG

A 形态版本二

接下来九张图的系列（图 11-3），展示了三种借鉴 I、L 和 A 形态进行场面调度的可能。在第一个例子里，我们用了 I 形态中经典的三角机位系统来处理。图 1 使用了正面中心的位置，画面 2 和 3 是从较近的位置拍摄的，但机位仍位于人物的中间，摄影机向左右摇拍即可。

在第二个段落里，我们以站在一边，并和坐着的一排小孩相对的女孩来开场，这就形成了 L 形态。同时，摄影机被移到动作轴线边缘和场面之外的位置上。两个斜角拍的镜头，给了我们一个单人和一个三人镜头。

在下一个段落中，我们用 A 形态来诠释相同的场景。在这里，站着的女孩与坐着的小孩排成一列，并被两翼包夹着，如图 7 和 8。在这两个镜头中，动作轴线部分穿过了摄影机的位置。

形态也可以混着使用，如果你以垂直的方向看图，比如，以 I、L 和 A 形态所拍的图 1、4、7，彼此可以很自然地连在一起。基本上这是介于对称性构图与不对称性构图的选择，而且在正反拍模式的镜头中最为明显。



图 11-3 A 形态版本二

PDG

11.1 单一机位的正面位置

到目前为止，各种两人、三人、四人或更多人物对话段落场面调度的可能，对我们而言应该熟悉得如同辨识画面构图和剪辑模式一样。在中等数量的人物团体里，每个人物在戏剧上都是重要的，因此主镜头常是被喜爱的调度方式，接下来的三个例子展示了不对称的调度和人物纵深调度的使用。

在一群人物的主镜头中，动作是以一个视点来调度的，银幕就好比是剧院的幕前装置。场景并非以横向进行调度，而是以画面的纵深进行调度，正如画面 1 和 2 里走廊上的一群男孩所显示的那样(图 11-4)。这里的男孩呈现的都是侧面，前景的人也许偶尔会转向后景的人给予回应，但他们也可以应对正对面的人，和他们说话。

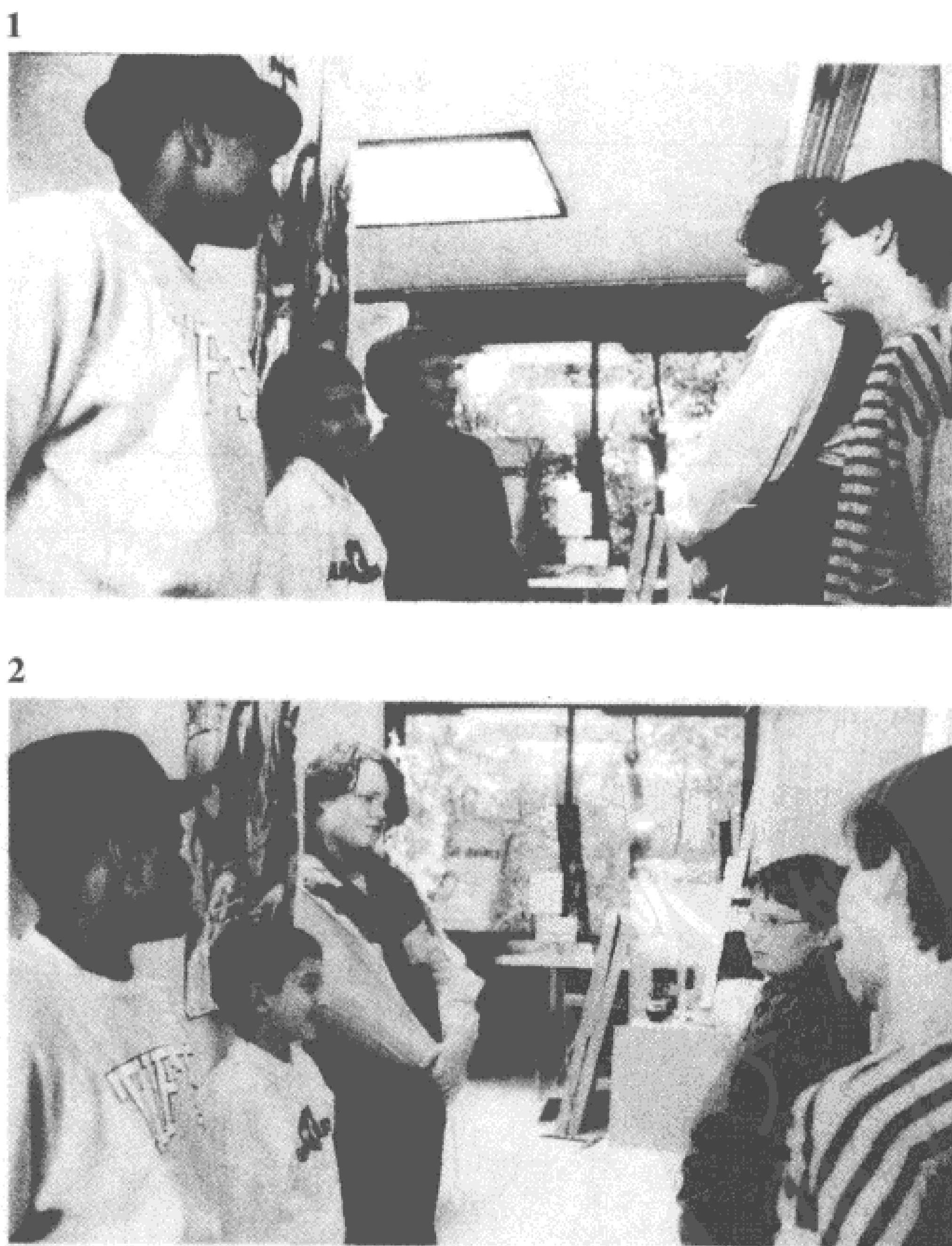


图 11-4　单一机位的多人对话场景

11.2 有纵深的正面位置

在下一个系列的画面里(图 11-5),使用的是有纵深的构图,在这里前景的演员靠近摄影机。画面 3 中过度刻意的人物安排,被修改成画面 4,使得后景的演员形成一种较松散的关系。

画面 1~6 构图的发展,能代表导演、演员和摄影师在拍摄现场执行的调度过程。画面 1~6 是处理同一个场景的所有方法,其中画面 5 是最接近于满意的方案。然而,我可能会要右边的人再往前坐一点。

在调度多个演员时,拍摄者有时可能会担心演员在画面中看不清楚,但人物构图过度安排的结果就是显得不真实,唯一的解决方案就是放弃工整的构图。在下面的例子里,人物是重叠的或被景框切掉了,这种构图的自由造成了许多调度上的选择。而这种构图的风格,就是所谓的开放式构图,在下一章中会有更进一步的讨论。

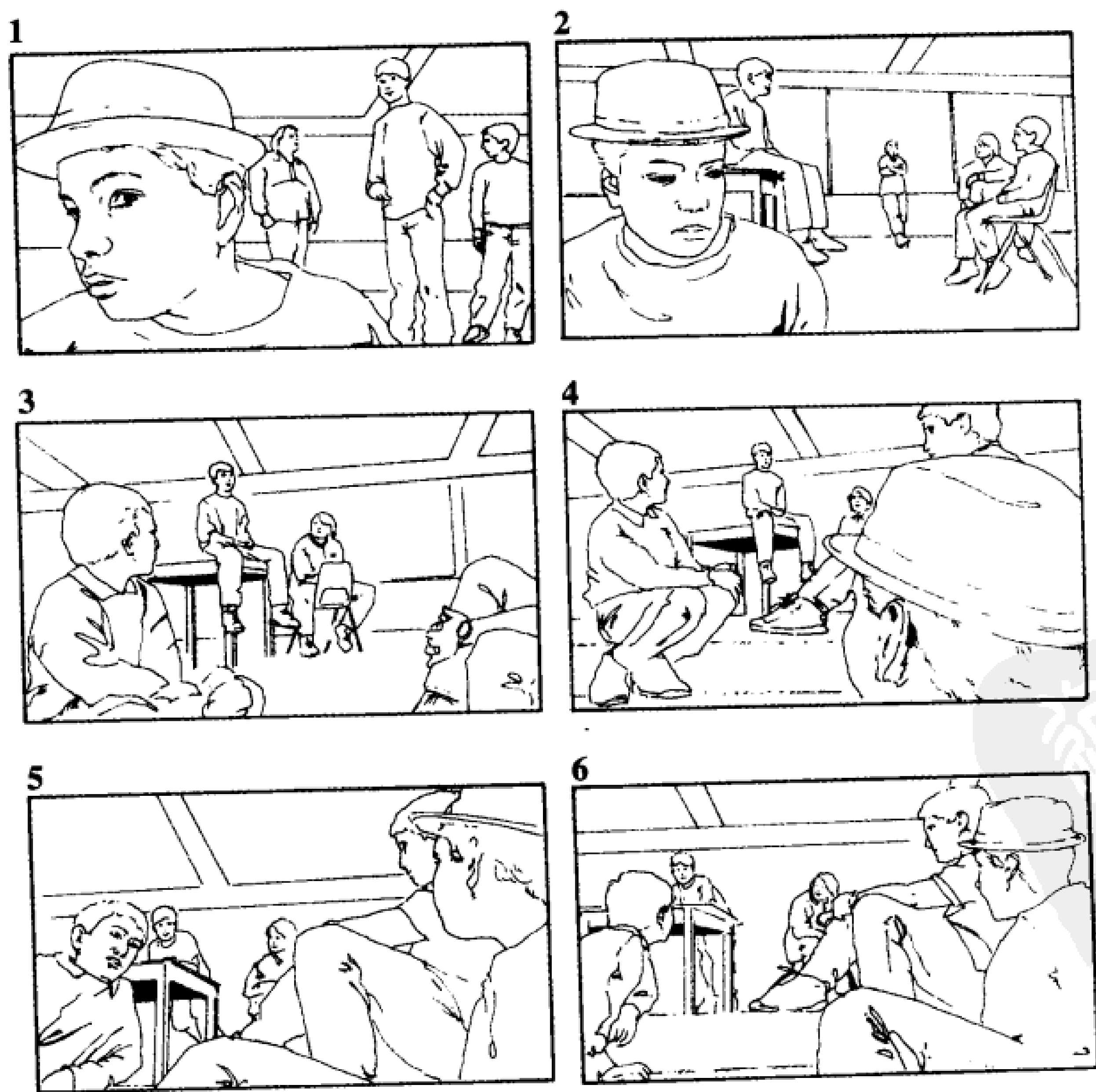


图 11-5 多人对话场景的纵深调度

PDG

11.3　群众和大型团体

在总结对话场景的主题时，我们要来探讨单个演员出现在群众或其他大型团体中的情形。在处理群众中的对话场面时，对话中的人物仍然是以我们应用在两人、三人和四人的调度观念来处理的。然而，仍有一些额外的摄影技巧，能在场景空间被稠密的人群充满时，帮我们解决一些空间上的问题。

在群众之中或围绕着群众来拍摄对话时，我们有两种基本的方法，不是摄影机从群众之中往外看，就是从群众之外往里看。每种方法的执行，很大的部分是依赖于你所使用的镜头焦距。从动作范围之内来拍的，通常都使用广角或正常焦距的镜头，当从动作范围之外来拍摄时，就都是以远摄镜头来拍的。

11.4　远摄镜头

远摄镜头(telephoto lenses)除了它在特殊视觉上的吸引力外，也因逻辑上的原因而成为拍摄群众的流行方式。比如，它可以将较少的演员有技巧地摆放于远摄镜头前，以模拟出大型群众的效果。此外，由于它有很浅的景深，远摄镜头可以使主要人物从前景和后景中独立出来，不论群众是真的或假的。

同时，摄影机可以放在离群众很远的地方，让摄影师更容易工作。由于景深很浅，很难辨识动作发生的地点，使得镜头中和镜头间的空间关系可以说是无限的。远摄镜头允许摄影师远距离拍摄，还可以因此拍到演员在真实处境中的状况(如本段落附图所示)。

远摄镜头的使用要求摄影机摆放在动作范围之外，如果摄影机是在群众之中，它必须距离演员很远，才能将人物框在画面中，从而会让过多的临时演员出现在摄影机和演员之间，其后果是群众会遮住演员。因此，在群众中，使用远摄镜头必须小心布置，如此才能让适量的人在摄影机和演员之间移动。这么做只需要几个人就够了，所以十至十五个临时演员就能制造出极大的群众效果。

11.5　广角镜头

以**广角镜头**(wide angle lenses)来调度动作就困难多了，一般而言，摄影机是在动作范围之中，并接近镜头中的人物。就像使用远摄镜头一样，在摄影机和演员之间必须小心地安排临时演员，只是由于广角镜头较大的景深和正常镜头的清晰特性，在构图上更不容许有任何错误。人物位置摆放的要求更为严苛，而且稍微改变其中任何元素，都可能破坏这个镜头。如果要移动摄影机和人物，那就需要更多的临时演员，而且

因为摄影机在动作范围之中，只要旋转一个方位，就会涵盖90°的空间，那么这个空间可能需要成千上万的临时演员来填补。同时，摄影机和工作人员必须在附近的区域工作，而移动摄影车轨道或灯光器具又要求清场。

尽管如此，正常镜头在创造清楚的地理位置上是相当有优势的，包括它独特的影像质量。所以，我们通常是以较广角的镜头来拍外在的动作，而以远摄镜头来拍对话场面。我们现在可以来看看一些实际镜头的例子。

11.6 群众场景镜头的比较

图片中箭头指出了镜头的主角(图 11-6)，画面 1 是以一个微广角镜头(35 毫米)从动作范围外拍摄的。画面 2 使用的是 40 毫米的镜头，摄影机在动作范围之中，透过

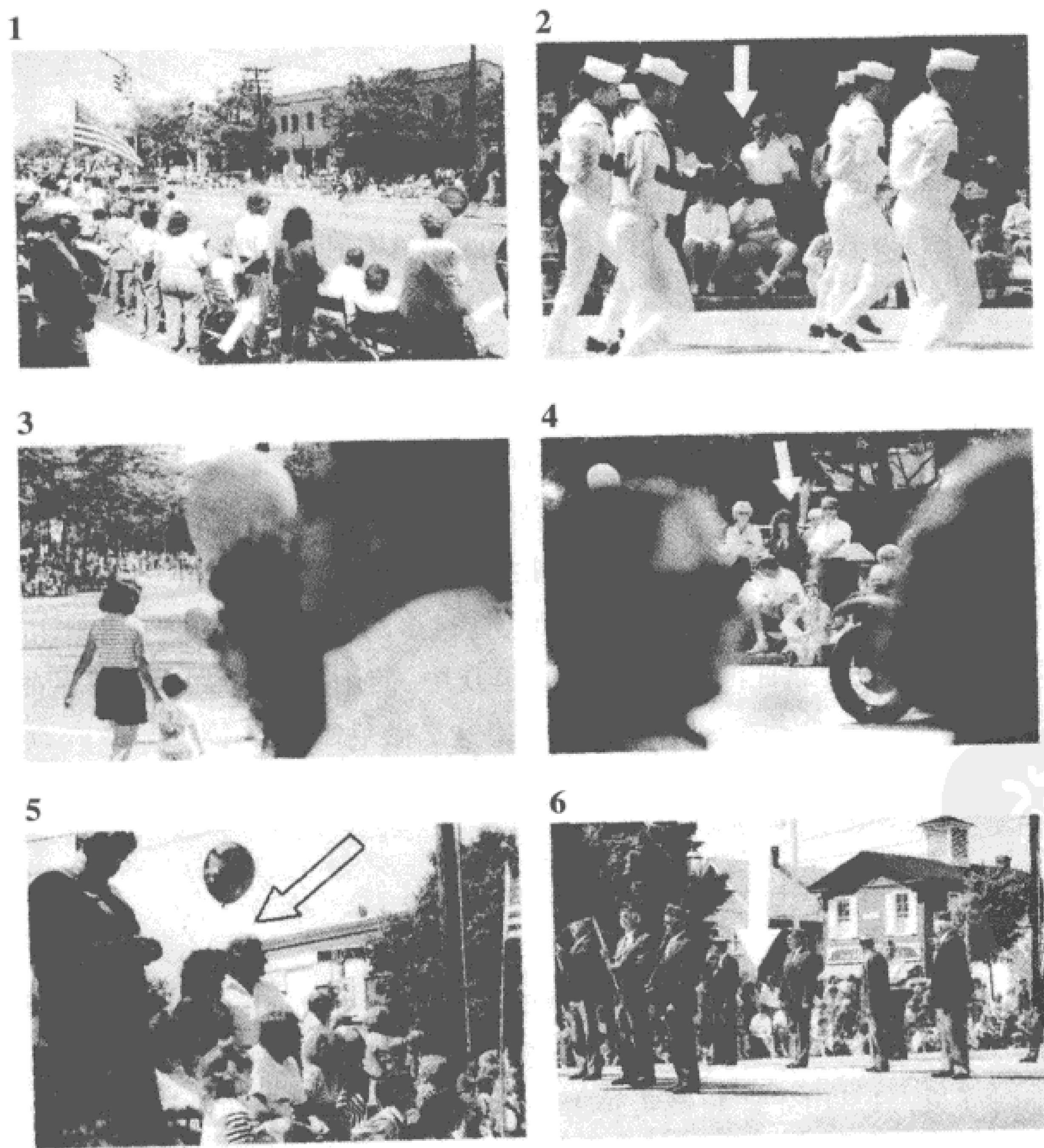


图 11-6 群众场景镜头的比较一

PDG

游行队伍来拍我们的主角。

在画面 3 中，我们再一次和主角在路的同一边，这一次用焦距较长的镜头把后景拉近了一些。其中一个非正统的效果是主角的失焦，由于浅景深之故。虽然有些电影人反对让主要人物失焦，尤其是当主角仍是画面焦点时，但我发现如果他们的衣服或外貌已经在前面的镜头里被建立了，人物是可以被认出来的。画面 4 是从对街以 500 毫米镜头拍的，其中以两位观众作为前景。最后，画面 5 和 6 是在动作范围的周围，非常接近事物的中心，以 50 毫米镜头拍摄。

最后，我们以镜头的对比来结束这个话题（图 11-7），首先是以 40 毫米镜头拍摄的图片，让人出现在画面的中间地带；其次是以 50 毫米镜头拍摄的图片，让人物留在前景；最后，以 300 毫米镜头拍摄的图片，让人物停在后景。



图 11-7　群众场景镜头的比较二



图 11-7 群众场景镜头的比较二

PDG

第十二章　运动镜头的调度

MOBILE STAGING

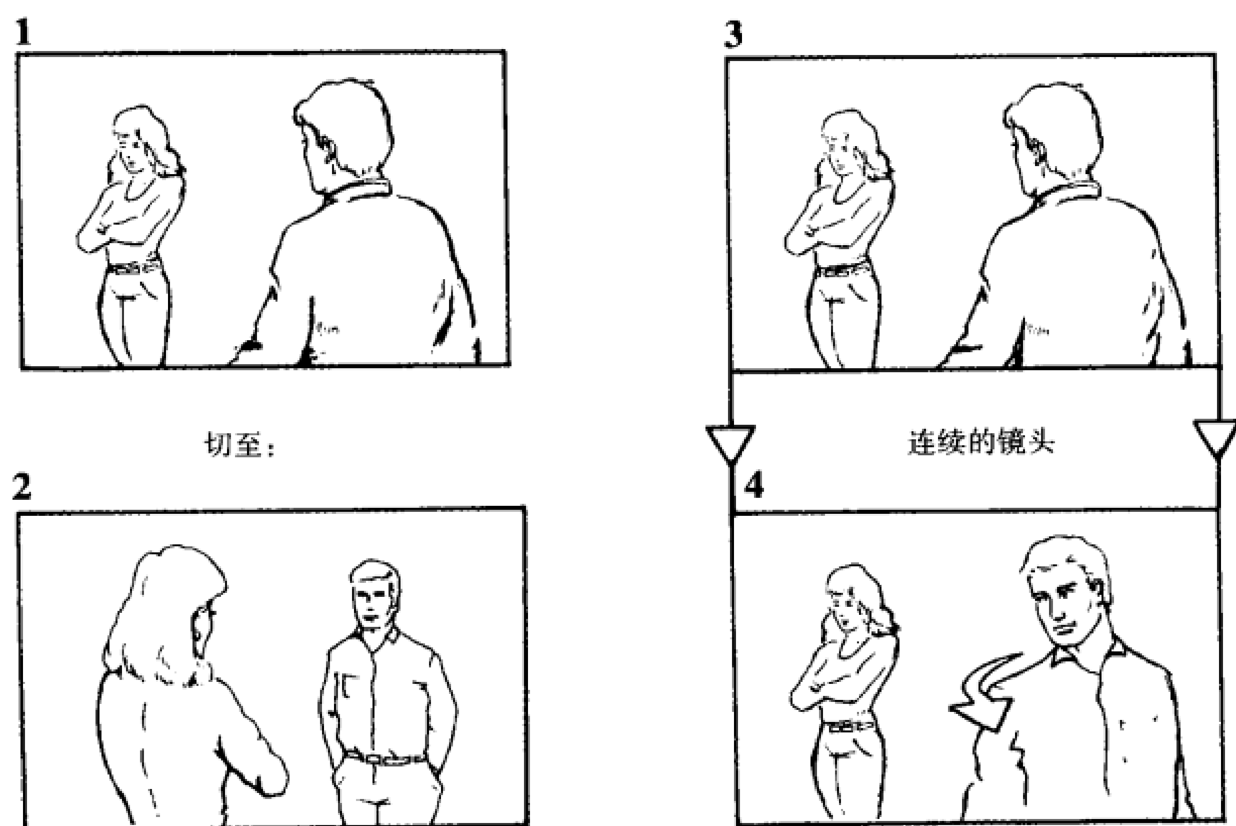
当弗雷德·阿斯泰尔(Fred Astaire)离开百老汇到雷电华片厂时,他总结了对电影和舞蹈的想法:“不是摄影机跳舞,就是我跳舞。”这是给创作者的非常好的建议,也刚好形容了两种基本运动调度的简要方法:镜头运动和人物运动。

在前面三章里讨论到对话场面的调度,我们是以多台摄影机的视点来引导观众注意力以建立段落的。在这种方法中,摄影机围在固定的演员四周移动。有一种替代的调度方法是,借着让人物在画面中移动,来引导观众的注意力从一个人身上移到另一个人身上。在实际状况中,两种方法都常被结合使用,从而呈现丰富多样而又流畅的戏剧段落。除了将多重视点剪辑在一起,以及在画面中让人物运动外,我们也可以在轨道上或升降机上移动摄影机。这三种在电影中拍摄人物动作的方法,代表了整个摄影机和人物调度技巧的范围。

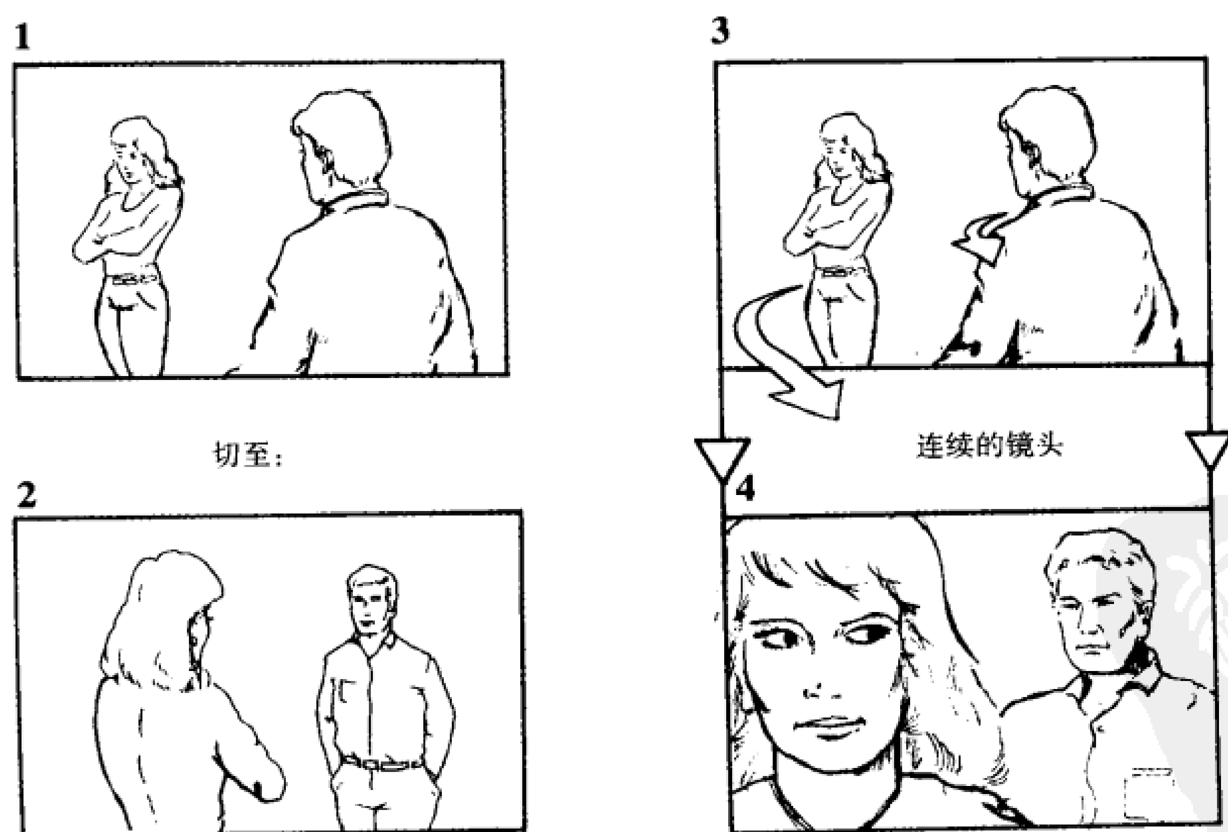
在示图 12.1 中,画面 1 和 2 展示了一个简单的正拍与反拍镜头的剪辑模式,其中使用的是过肩镜头的构图,这是一种处理固定人物对话场面的直接方法。可以替代它的方法是,让演员在单一的镜头里重新站位,成为动作的一部分,如画面 3 和 4 里所示。让男人在画面 4 里转身,我们就获得了人物的正面视像,而在前面的例子里,这需要一个新的镜头。

以演员的运动取代剪辑的另一种变化方式,就是示图 12.2 所展示的内容。这一次镜头中后景的女孩向前走,直到她成为特写。而男人在画面 1 中,原本是背对着摄影机的,画面 4 中他与女孩一同转身,所以两人最后都面向摄影机。就某种意义来说,我们相当于取得了同等的中景过肩镜头、一个特写和双人镜头,而并未使用剪辑。

这两个运动调度的例子可以带给你基本的概念,演员运动的唯一标准就是有无动机,这类调度隶属于舞台动作的范畴,它的范围可以从点一根香烟(20 世纪 40 年代典型的舞台动作),到早晨在卧室里四处走动并穿衣的表演。你绝不需要只是为了增加场景的内容,而人为地发明动作。如果故事、演员和导演的进程配合无间,创意就会在正确观察人类行为的前提下浮现出来。



示图 12.1 画面 1 和 2 显示了正拍与反拍镜头的剪辑模式，画面 3 和画面 4 代表一个连续的镜头，其中男人转身面向摄影机，这个策略就是使用运动调度以获得和剪辑相同的效果。



示图 12.2 右边的两幅图代表了一个单一的镜头，利用运动走位，演员会以不同的位置和大小出现，就好像我们切换于几个不同机位的镜头之间。

12.1　建构单位

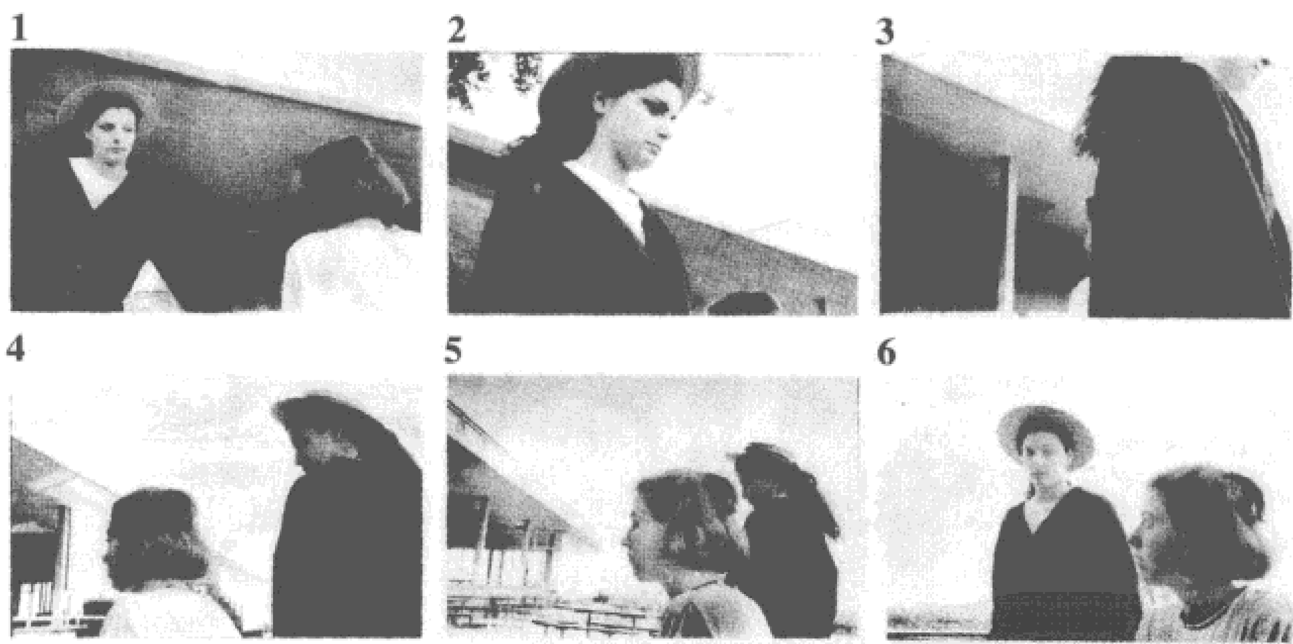
想想你所记得的电影中最令你感动的片段，接着再想想如何把它画成故事板。因为你无法在单一的图画中描述连续的动作，所以你必须选择动作中关键性的片刻，并把它们画成一系列的图。其实，这是很容易的事，因为长镜头中大部分的动作，都是由这些重要的片刻串联起来的。我们也可以颠倒这个程序，将这些关键性的片刻组成一个连续的镜头。

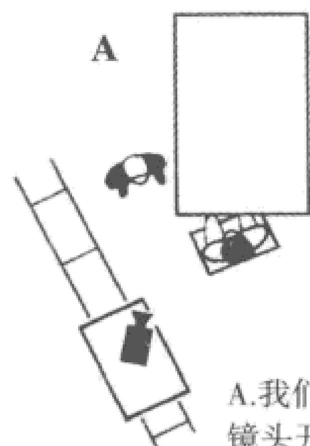
在前一章中所谈的各种位置和形态里，我们已经检视过这方面的基本做法。与演员一同编排表演的动作，仅仅只是一种连接不同形态与位置的手段，这样可以使场景中所有不同的视像能够被连接在一个单一镜头里。

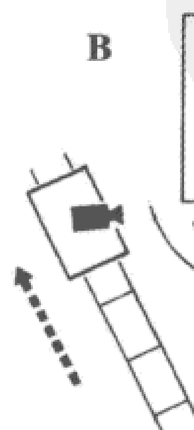
运动镜头的调度范例

例一

现在让我们试着以摄影机运动和镜头中人物的移位，来建立一个双人对话的段







示图 12.3　运动镜头的调度一

落，这个方法正如示图 12.3 所示，摄影机和演员的运动代表了一个不间断的镜头，附图所显示的就是它的运动平面图。

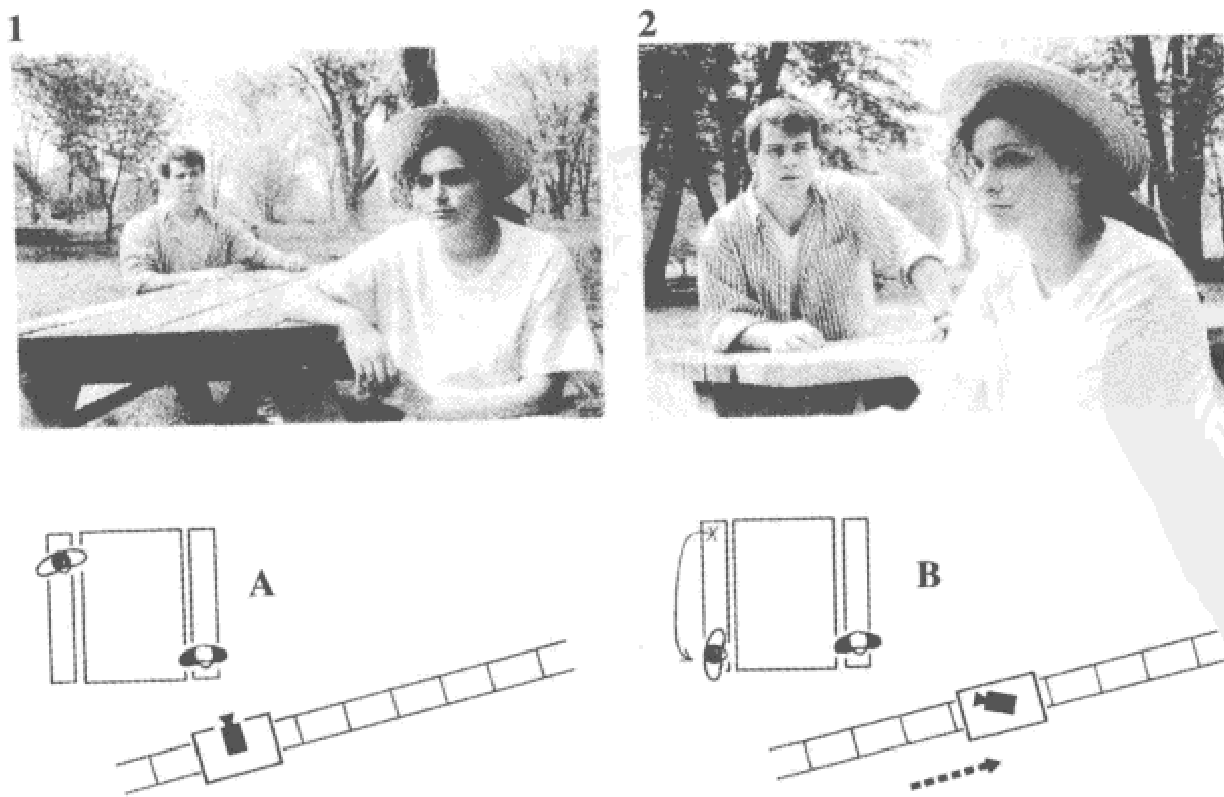
我们可以想象，画面 1 广角过肩镜头里的两位女孩已经说了一阵子的话，我们与其在坐着的女孩开始说话时切到她，不如在戴帽子的女孩走向坐着的女孩另一边时，将摄影机往前推 4 英尺。在这个版本中，摄影机和演员同时移动，而最后在画面 6 中的位置，能让我们同时看见两位演员。你也许可以认出这种调度方法，就是在第九章双人调度中的位置五。这种摄影机与人物运动方向相反的运动方式，被称为**反向运动**（counter move）。在此版本中，走路经过摄影机的女孩会出镜片刻，但整个动作是很短的，从第一个画面到第六个画面只有几秒钟的时间。当然，时间和位置的变化是无穷尽的，而且对场景中戏剧重点的影响也是巨大的。

现在我们已经准备好要来尝试一种更具野心的长镜头，并且使用我们前三章所学的调度形态和位置。我们以第九章里双人对话调度的位置四中第八个版本开始，并与野餐桌的位置结合。接下来几页所展示的，是如何借着运动的演员和摄影机，将一系列个别的镜头连接成一个单一的镜头。

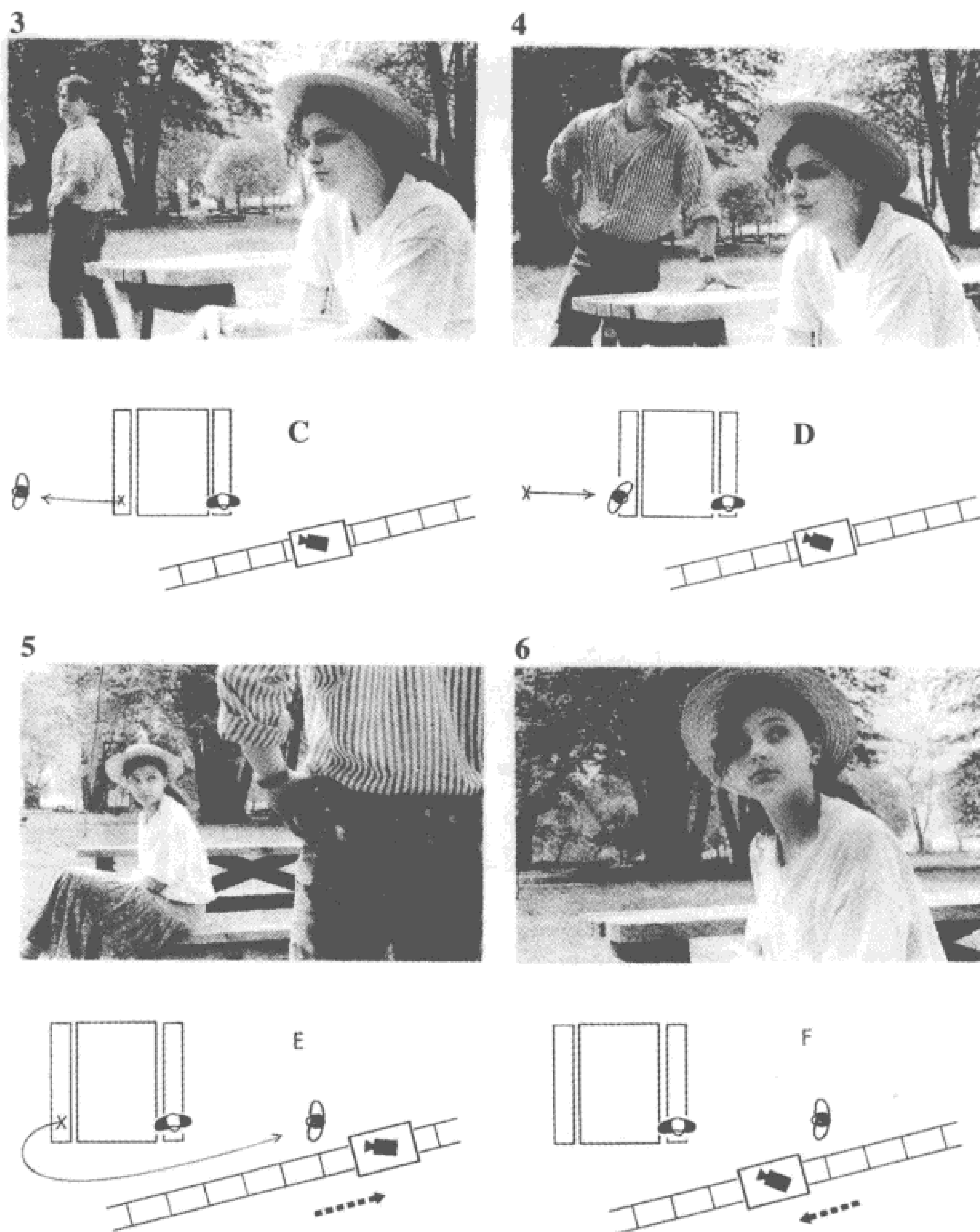
例二

示图 12.4 画面 1 里的女孩不理她的男朋友，男孩向前走，坐在桌子的另一端，如画面 2 所示。平面图显示了摄影机的运动，以适应新的演员位置。

男孩很沮丧地站起来，并走开几步，但仍和女孩说话（画面 3）。片刻之后，他回到桌旁（画面 4），气愤地试图激起女孩的反应，此时摄影机并不移动。



示图 12.4 运动镜头的调度二

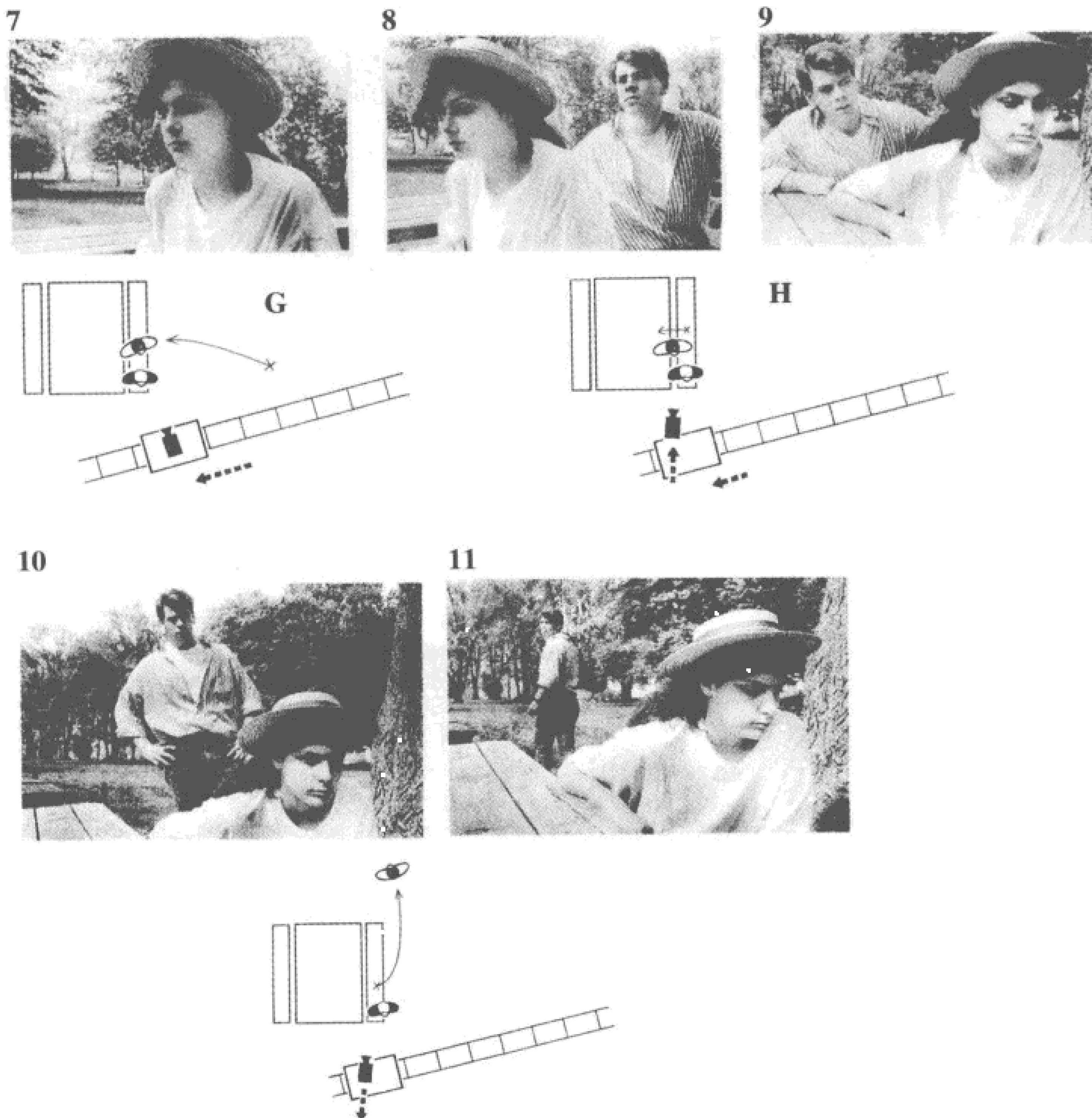


示图 12.4　运动镜头的调度二

现在男孩走向摄影机，而摄影机在他前面向后移动几英尺，直到他转身面向女孩，如画面 5 所示。当男孩说话，女孩转向他倾听的时候(画面 6)，摄影机再度向女孩推进，使男孩出镜。当女孩在画面中成为中景时，摄影机停下片刻。

摄影机慢慢地移到女孩的前面，如画面 7，同时男孩又进入了画面，在女孩身后坐下，如画面 8。摄影机停在这位置上一会儿，但当男孩向桌子左边靠时，摄影机与他一起运动，并在他向女孩进行最后的请求时，镜头推进至较紧的画面，如画面 9。

最后，男孩放弃了，说完告别的话后站起来，如画面 10，当男孩走开时，摄影机向后退几英尺呈现较宽的画面，最后镜头的画面就如画面 11 所示。



示图 12.4 运动镜头的调度二

在这个长镜头的运动调度中，我们使用了几种不同的技巧，发挥了 15 英尺长轨道的最大功用。这里包括了以下的内容：在纵深调度里变化构图；在固定位置上摇拍以重新构图；以反向的摄影机运动，在同一空间里重复推轨；跟拍一个人物（男孩），然后再跟拍另一个人物（女孩）；摄影机推向一个人物，然后再拉出来。

将场景的调度影像化，需要在现场与导演、演员、摄影师、天气、偶发的事情，以及任何在当时有好建议的人合作。**掌机员**(camera operator)是特别重要的人，摄影机运动的速度和时间，以及注意力从一位演员身上至另一位演员身上的转移，基本上都是他的责任。这种微妙的变化是无法从剧本上感受到的，而且必须在现场排练时设计出来。如果导演要得到他想要的效果，他与掌机员之间的沟通必须非常精确。

12.2　解放你的调度风格

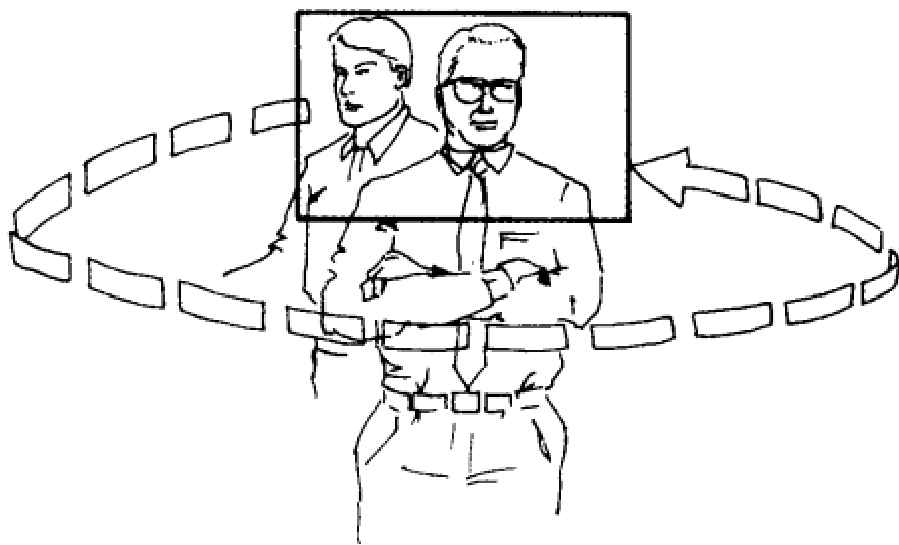
当导演在帮助演员设计表演以及诠释脚本时，他也正在评估视觉和技术上的结果，包括在现场所发生的任何即兴的调度情况。摄影机给演员运动所加予的限制，通常对演员而言是一种分心，而且复杂的调度只会继续加深这样的问题。另一方面来说，导演希望让演员的工作更容易些，但他仍有一个视觉上的计划必须达成。要解决这样彼此对立的目标，是没有一步登天的方案的，除非导演在创意上有全面的知识。下面的建议是要帮助导演们克服一些传统调度手法的限制，使他们敢于创新。

12.3　动作和反应

首先，在对话中只有两种类型的镜头，就是动作镜头与反应镜头。电影人常过度关心动作部分，但事实上我们从反应镜头所得的信息，是和我们从动作上所得的信息一样多的。了解这点，就可以解放你的调度能力，因为这代表说话者不一定是注意力的焦点，其中一个版本如示图 12.5。

示图 12.5 的调度，显示了后景的演员是环绕着我们的主角移动的，就两个画面观看的角度而言，大部分后景演员的活动是在画面以外的。摄影机事实上是推进至前景人物的特写，所以我们可以看见他对后景演员走出画面时所说的一段漫长说教的反应。

反应镜头不一定必须是这个男人的面部特写，也可以是他紧张地拨弄着车钥匙的手部特写，或是不耐烦地踢打地面的脚部特定，或是任何能显露此人感觉的视觉或身体的迹象。如果这个人正望着壁炉，我们也许可以拍一长段的火焰，或只拍一个灰烬的镜头。分享他的视点，可以帮助我们去体验他的感觉。



示图 12.5　箭头表示后景人物的路径，他在进入画面右边之前，经过摄影机一次。我们对于后景演员位置唯一的暗示，就是前景演员的头部或眼睛运动，因为他也许会注视另一人物的移动。

12.4 移动兴趣中心

摄影机在跟拍一个画面的中心人物时，可以在许多其他的演员之间移动，这样一来，主要人物会引导我们注意到其他人物的反应，这都可以用一个镜头来完成。主要人物不一定在情感上具有主导性，但也许具有其他演员感兴趣的信息。从一个实际的角度来看，这种调度的好处在于只需移动一个演员，而其他的人都是固定不动的。

移动兴趣中心策略的一个极端的例子是，我们在许多电影里看过的，海军陆战队的军官训练新兵。如果摄影机以一长镜头跟拍军官，他在一小组人中里里外外的移动，后景会涵盖新兵的脸，同时也拍到军官。小心地执行这种调度技巧，能提供我们许多机会同时容纳动作和反应，并采用多样化的构图。

12.5 间接手段

并不是每段故事情节和场景中的每句对白，都需要被强调。电影是一种如此直接的媒介，它常常以压抑自己的表现力量，来作为一种强调电影中其他时刻的方式。就安排演员和选择摄影机机位而言，这可能意味着可以把一些动作交付后景，即使这个动作是故事的中心。

同理，必须使用特写拍摄重要对话的观念也是不正确的。人们通常留意的是以最轻柔的声音说话的人，这也就是说，电影人可以从试图放大每一个戏剧性要素的束缚中解放出来，有时候，最微小的姿态，反而最有力量。



第十三章　画面的纵深

DEPTH OF THE FRAME

到目前为止，我们集中讨论了摄影机前面人物的安置。首先，我们检视了形态和位置的系统，来组织演员的调度。其次，我们讨论了移动演员的方法，使好几种调度形态和位置可以结合起来，成为一个单一的镜头，这种方法强调空间中的某些位置点，而不强调空间本身。因为这点在画面构图的元素上，能提供给我们许多的帮助，所以除非我们对演员移动的空间本身有详尽的探讨，否则都不算对人物的调度有透彻的认识。

今天如果我们听到电影导演只为拍一位演员的对话段落，就使用了五至六个机位，并非一件不寻常的事。这很明显是导演优柔寡断的后遗症，也是在实现导演观点上的失败。我们不得不承认，若单以画面质感来评估镜头，那么导演和摄影师就可以想出难以计数的有趣画面。事实上，我们可以借着几个基本的空间观念，来组织各种可能性，以简化问题的复杂性。

13.1　动作的戏剧性范围

不管你拍的是什么，摄影机前面的空间是有局限的，其中场景的动作是受限制的。作为一种组织场景空间的方法，我们将动作区间分成三个部分，所使用的是平面艺术里讲深度的词汇：紧临镜头前方的前景，稍远一点的中景，以及距现场最远的后景。在摄影机的调度里，这些词汇拥有特殊的意义。简单而言，每种场景中动作的戏剧性范围，是由动作空间的面积和形状所决定的。

13.2　动作范围之中—动作范围之外

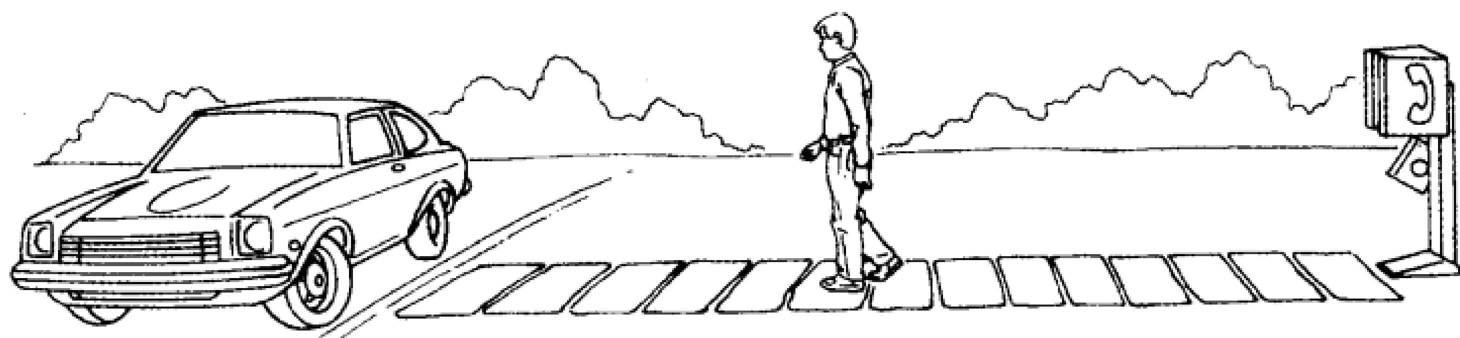
在足球场内，空间被清楚地界定着：球员被限制在球场内，而观众则被限制在观众席中。假设球赛是注意力的中心，那么我们只有两种方法来观看这个动作：从外向内观看，如观众的立场；或从内向外观看周围的情况，如场中的球员一般。

PDG

这就是摄影机可以记录动作和空间的两种基本方法，这里的可变因素是动作的“形态”。比如说，一场游行所呈现的，也许是一条长长的队伍向摄影机走来，由近处向远处伸展，有前景、中景和后景。但如果它以水平方向通过我们的路径，那么行进的人员将只占中景里的一小部分，像是一条布幔横过我们的视野。如果我们在一所小学的操场上，小朋友的捉人游戏会比游行或足球比赛的形态更为散漫，小孩四处奔跑，消失在学校的角落或我们身后。在这种状况中，评估整个事件里哪一部分是他所要表现的，以及从哪个视点来看这个动作，基本上是电影人的职责。在大部分的情况里，一个场景的外部动作，都会有一些比较重要的戏剧重点。透过对这些重要动作的选择，以及如何将它们呈现在摄影机前的决定，电影人等于是控制了任何场景的视点、观众认同的基准和它的情感方向。

13.3 在景深中的调度

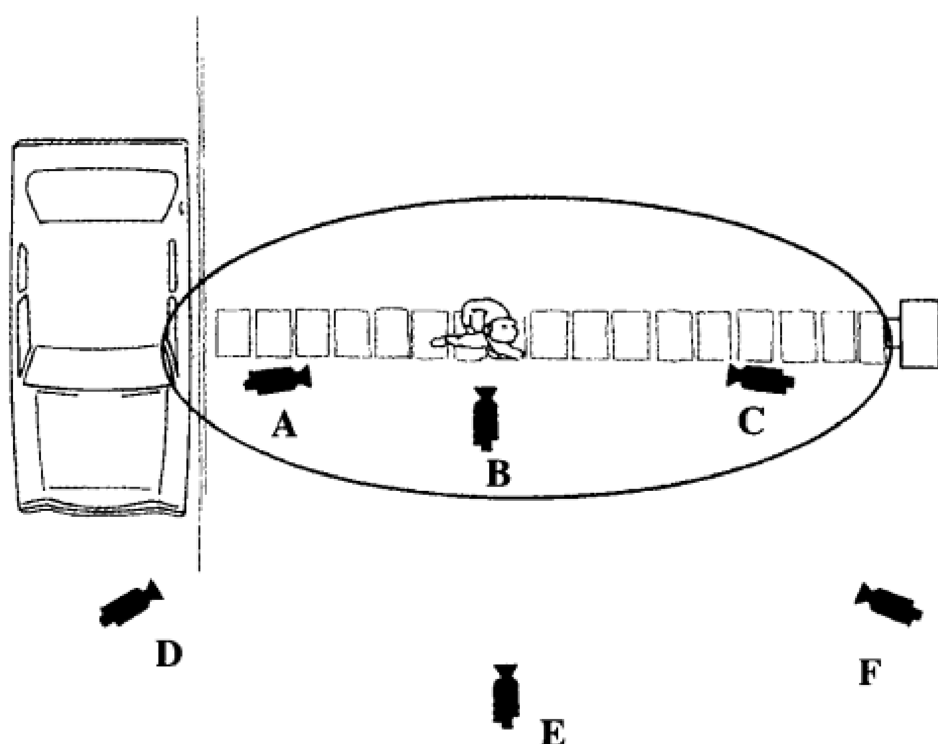
在第一个展示戏剧动作范围的例子中，我们关注的焦点是摄影机的摆放，而非人物的走位。场景如下：一个男人从电话亭走向他的车子，示图 13.1 中显示了它的侧面景观。



示图 13.1 外景：电话亭——郊区附近

首先让我们假设，我们无法把多个摄影机拍摄的视角剪辑在一起，而只能用一个角度来拍摄人物动作。示图 13.2 的平面图显示了戏剧动作范围里外的摄影机位置，范围的形状是由走向车子的演员决定的，如果他因为任何缘故离开了石头走道，范围就必须涵盖这额外的区域。

摄影机位置 A、B 和 C 都在动作范围之中，为了让每部摄影机都能拍到演员从电话亭到车子的全部动作，摄影机必须摇镜，直到它指向圆周之外的范围。同时，这个人重要性的增加或减少，是根据他走近还是远离摄影机而定的。就某种意义来说，这个动作有开端、发展和结束，就像自成一体的戏剧。摄影机在动作范围之中也会影响视点：位置 A、B 和 C 强调了我们对这个推销员的认同，而在位置 D、E 和 F 所拍的镜头，较倾向于疏离的和中立的观察。



示图 13.2　这里所画的圆圈，大体上涵盖了演员移动的空间

置于动作范围之外的摄影机位置，在使用足够宽的广角镜头之下，能够以些微的摇镜或不需摇镜，就捕捉到演员全部的动作。一个在动作范围之外的摄影机，能在拍摄人物整体动作时维持一个固定的较窄的视角，而在动作范围之内的摄影机，也许得摇镜 180°来拍相同的动作。而且，当从范围外拍摄动作时，演员从头到尾都维持同样的大小，如果摄影机从动作范围之内拍摄，人物的大小会变化甚大。

当一个场景中有超过一个演员时，戏剧动作的范围是由演员的位置来决定的。如果演员维持着 A、I 或 L 形态而没有运动，戏剧动作的范围就是沿着这些形态的周边画出来的。

13.4　戏剧动作范围的目的

就像形态 A、I 和 L 一样，动作范围是一种观察调度状况，发掘熟悉的摄影机和人物摆位方式的方法。以这种方法分析动作的即时效益是，电影人也许能发掘新的表现场景的方法。它在帮助导演从复杂的调度情况中获得一整体观念上，显得特别有用。

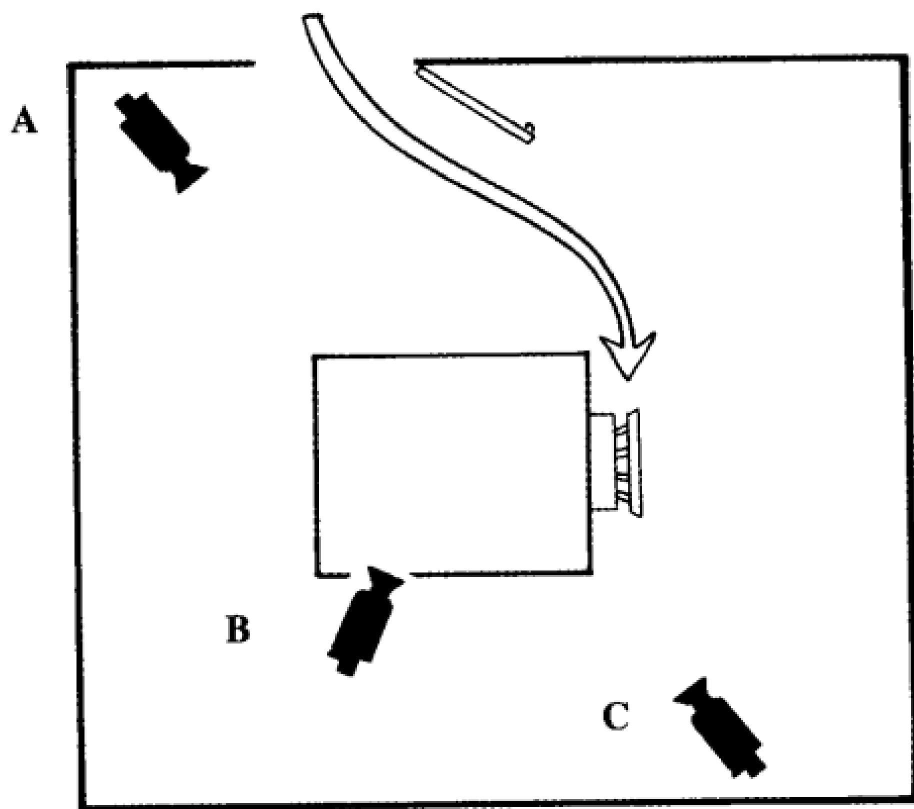
为了能帮助你熟悉动作的范围，你可以学着以空间的，而非以镜头的方式来观看电影和电视场景，这意味着将场景内空间的地理位置和摄影机位置影像化。有一种不错的练习，就是去留意在每个室内景中摄影机的摆放位置，特别要注意每个新的场景的开场是如何呈现的。如此你将很快地认识到建立场景空间的基本策略，并学习到每种方法如何影响叙事。

比如，摄影师戈登·威利斯(Gordon Willis)常将摄影机放在动作范围之内，让演员

在摄影机周围游动,犹如摄影机是个亲密的目击者。这使得演员常于短距离之内经过镜头,画面中的后景会暂时模糊。反其道而行的是导演吉姆·贾木许(Jim Jarmusch),他喜爱与动作保持距离,使用如漫画一般冷静的画面。贾木许常喜欢整场都停在动作范围之外。当我们检视以下导演的作品,诸如贝纳尔多·贝托鲁奇(Bernardo Bertolucci)、奥托·普雷明格(Otto Preminger)、大卫·林奇(David Linch)、斯派克·李(Spike Lee)和弗朗索瓦·特吕弗(Francois Truffaut)等,将能获得他们提供的各种空间呈现方法的例子。

13.5 内景纵深

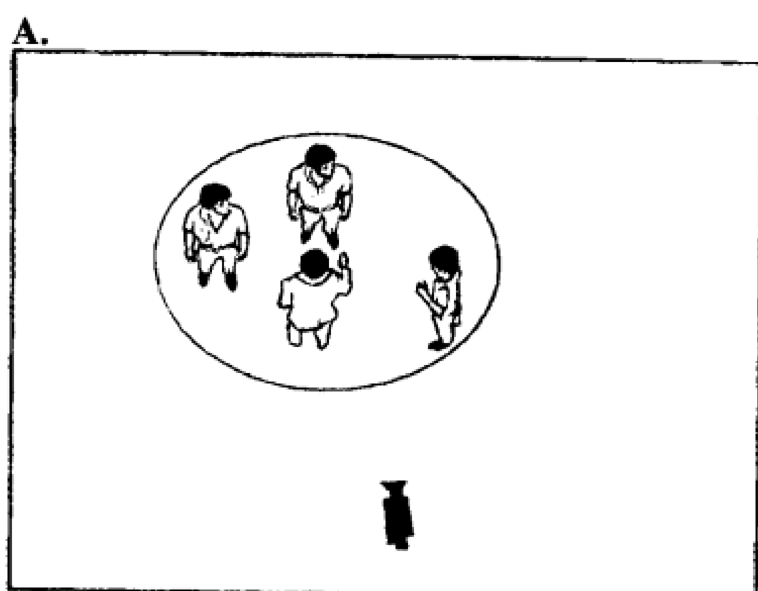
看看导演们在房间中安排场景时可以选择的众多方法,将使我们确认一点,那就是我们只有三个地方可以摆放摄影机:前景、中景或后景。示图 13.3 所显示的是一个房间的平面图。里面有一台摄影机放在门边,第二台放在房屋的中间,第三台放在距离门口最远处。如果有一位演员进入房间,在桌旁坐下,摄影机位置的选择,就决定了演员是接近摄影机(B 或 C),还是远离摄影机(A)。因为这房间相当小,三个摄影机位置都是在动作范围之内。



示图 13.3 室内场景的拍摄示意图

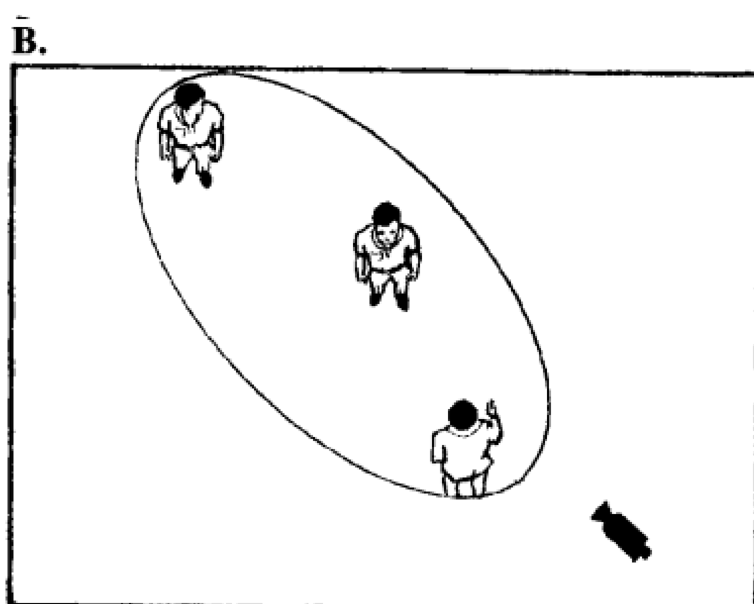
一旦我们以这三者之一的摄影机位置建立了场景,接下来就要决定演员的调度。示图 13.4 包含了三个房间的图,每张图分别是动作范围的三种基本使用法之一,我

A.



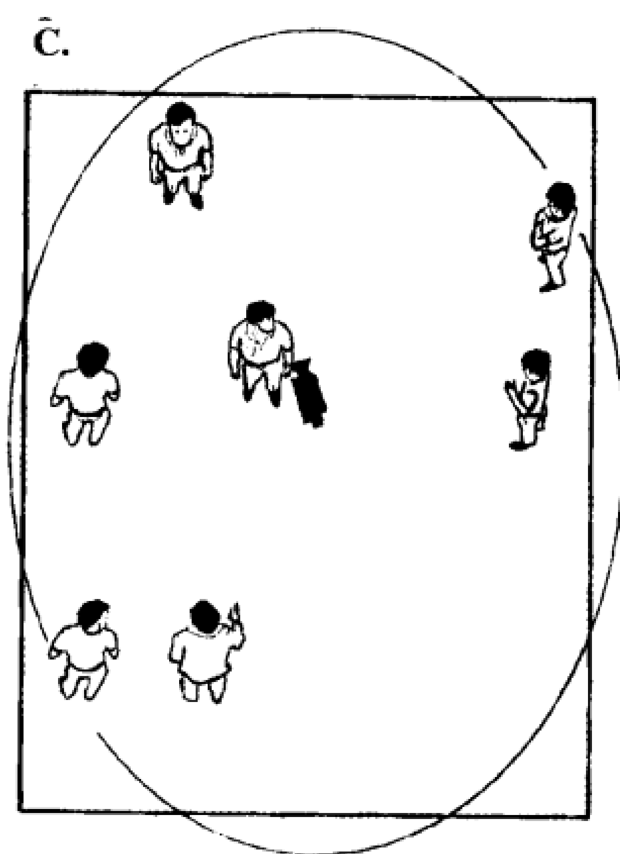
A. 将摄影机放在动作范围之外，以及将一组演员定位在房间的某一部分，是最常见的调度技巧。为了区别人物反应常常要求运用剪辑，因为所有的演员都与摄影机保持了相似的距离，如此一来他们呈现在镜头中则有着相似的景别。

B.



B. 这种纵深调度是典型的奥逊·威尔斯和威廉·惠勒式风格。它使得单一的机位具有可行性，如果充分利用，可以尽量避免牵涉到剪辑。

C.



C. 这是摄影机位于动作范围中心的一种极端类型。摄影机可以由中心覆盖到场景中任何位置，但是要表现处于范围边缘的演员就必须使用剪辑，因为没有一个单一构图能涵盖超过两个演员。

示图 13.4 动作范围的三种基本使用法

们不在乎使用的是哪种调度形态（A、I 或 L），我们在乎的是摄影机是否在动作范围之内或动作范围之外。比如，我们可采用紧凑的 A 形态，让演员站在一起，或是让演员平均地散开在房间中的 A 形态，因为不论任何形态，摄影机都可以放在动作范围之内或动作范围之外。

13.6 纵深调度

在镜头调度中利用广阔的深度，有两个目的：第一，它可以让电影人在一到两个镜头内组织事物，从而省略剪辑；第二，它使导演能够选择性地强调某些戏剧重点。就平面而言，纵深调度有赖于对人物比例的使用，它创造了画面中的对立关系，这点可由演员间的大小差异来取代，而这通常是由剪辑建立的。我们在前一章所展示的各种形态和位置中可以看到这点，虽然它似乎很明显地表明了近处的演员会比远处的演员更强有力，但是注意力是可以借着灯光、景深和叙事脉络的运用，而转移至另一位演员身上的。运动调度可以更进一步地延伸它所强调的范围，使得近处与远处的演员可以交换位置，或者在画面中间区域相遇，形成平等的状态。

让·雷诺阿（Jean Renoir）和奥逊·威尔斯在利用空间深度时，在调度上存在着根本的差异。在《游戏规则》（*The Rules of the Game*）中，雷诺阿为了介绍下一阶段的故事，在一个单一的机位里让他的演员从前景走到后景，利用他们来引导观众的注意力从一个地点转移到下一个地点。而另一方面，威尔斯则倾向于将他的演员分隔在前景与后景的空间里，这个手法在《公民凯恩》中常常使用，从而使凯恩先生在感情上和围绕在他周围的人隔离开来。接近《公民凯恩》影片尾声时，凯恩先生和苏珊·亚历山大被安排在一间巨大房间内的两端，他们都被摄影机里的空间所禁锢。威尔斯用空间来分隔他的角色，而雷诺阿则利用空间让他的角色彼此相交。

另一种对画面深度更具概念性的使用方式，就是通过空间来连接意念。例如，镜头中一个时钟的大前景也许能提醒我们，后景里的老人时日无多。我们没有理由限制画面，使它仅存在两个层次的意义，只要创作者能够清楚地规划出来，画面的深度就可以被区分成各种独特的区域。

13.7 景深摄影

人们常常混淆纵深调度与**景深摄影**（**深焦摄影**）（deep focus cinematography），虽然它们常被一起使用，但并不一定有关系。为了某种画面上的原因，有时候纵深调度会允许前景或后景略微地失焦，或者从远至近地移动焦点，以转换观众的注意力。而奥逊·威尔斯、威廉·惠勒和摄影师格列哥·托尔兰（Gregg Tolland）所使用的景深摄影，

用的是把光圈缩小的广角镜头,这样前后景都保持清晰。当纵深调度成为20世纪40年代的调度风格时,景深摄影在当时仍是一种尖端的技术。今天,越来越多的影片(可获得更小的光圈和更深的景深)已经延长了景深,使得景深摄影更加容易了。由于镜头本身仍有景深的限制,为了达到景深摄影的特殊技巧也已经发展出来了。

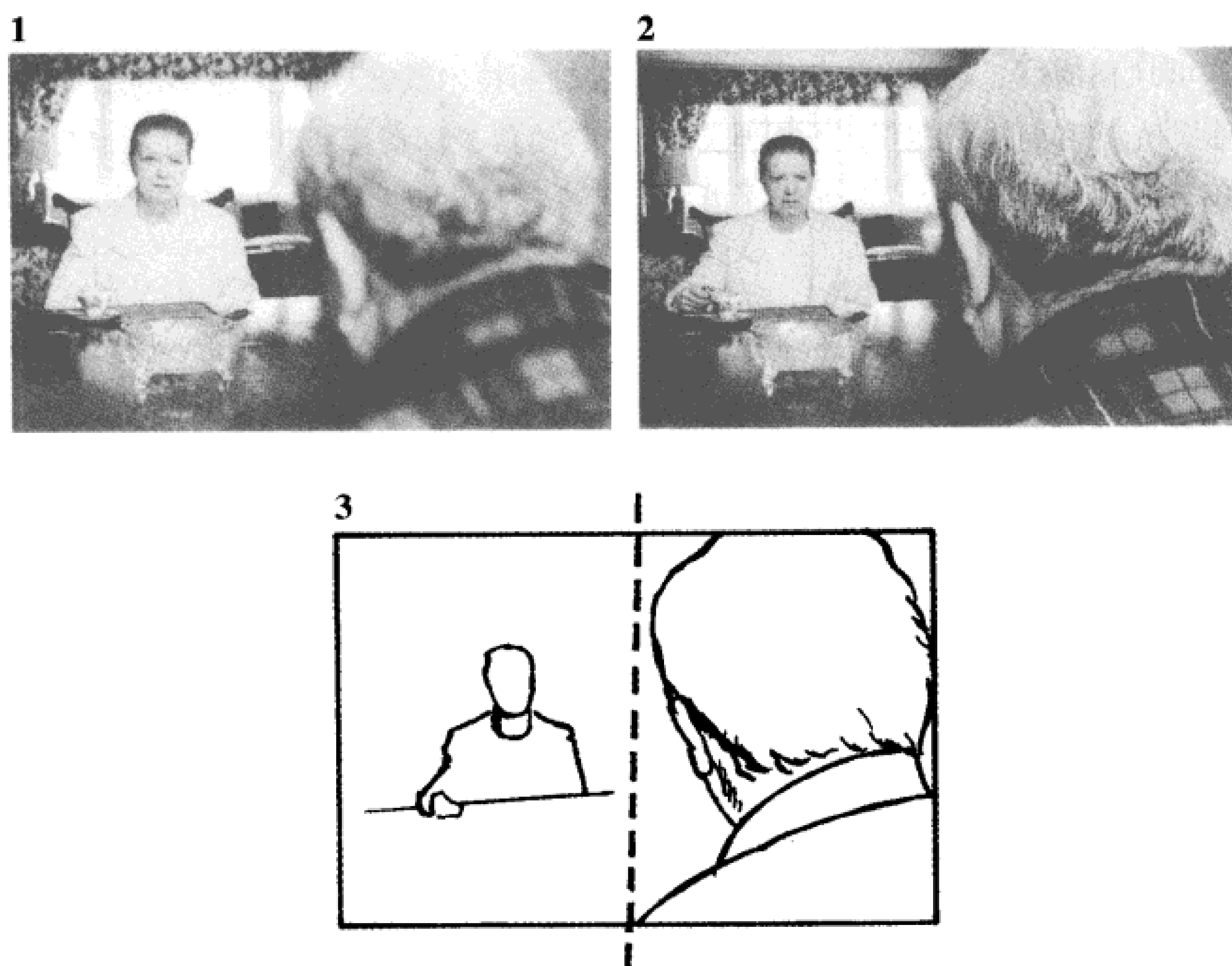
13.8　获得景深的特殊技巧

有几种不以广角镜头达到景深摄影的方法。在《公民凯恩》中,有些最令人称羡的深焦构图,是由摄影机特效达成的,而非单以广角镜头完成。比如,第一次曝光时,画面的一边被遮起来,而另一边则对焦于一个特别靠近摄影机的前景景物。第二次曝光时,将影片倒回至拍摄的起始点,遮住已拍过的部分,这样前景的部分不会受到第二次曝光的影响。第二次拍摄时,摄影机重新对焦于一个后景景物,使第一次曝光时遮起来的部分曝光。如此,两次对焦的画面就被结合在一个影片上,形成极度深焦的效果。

在希区柯克的片子《爱德华大夫》(*Spellbound*)的结尾,我们分享了一个将要自杀的人的主观镜头,当他举枪指向摄影机(自己)时,我们看见他的手出现在大前景。这类生动的拍法是当时冒险漫画故事的标准手法,但希区柯克发现他无法同时保持前景手枪和后景景物的焦点清晰。他的解决方法是请道具部门制作一个大型的枪和手,那么道具就可以放在距离摄影机较远处,又在景深之内的地方,并且填满画面,有如大前景一般。

13.9　分像屈光度透镜

要解决拍摄大前景和后景的空间问题,最简单的方法之一,就是使用**分像屈光度透镜**(split-field lenses)。一个单一的(或未分割的)屈光镜头,只是一个附着在主要光学镜头上的装置,它已经装在摄影机上用来拍摄特写画面。就技术上而言,**屈光度**(diopter)指的是一种负片前镜头焦距的测量单位,但多年以来,它已经成为**近摄镜**(close-up lens)的代名词,使用屈光镜头时就像使用滤镜一般把它加在镜头前面。因为近摄镜使一般镜头能对焦于近处的景物,一个分像屈光度透镜也有同样的功能,但只影响镜头的一边,未涵盖的区域仍维持正常的焦距,镜片涵盖的区域则获得较短的焦距。因此,镜头可以同时对焦于远处和近处的景物。尽管如此,分像屈光度透镜的效果并不完美,因为它只照顾到镜头的一部分,在效果产生的边缘,有一条可见的模糊的线,这条线必须通过对镜头中所有元素技巧性的构图,将它隐藏起来。再者,分像屈光度透镜只能在摄影机将前景和后景元素锁定在画面一半的区域里时使用,人物或



示图 13.5 分像屈光度透镜在过肩镜头中的使用效果

对象都不可以跨越这条线。

示图 13.5 中的画面 1 和 2，显示了分像屈光度透镜在传统过肩镜头里使用的效果。在此例中，使用的是 40 毫米的镜头，光圈设在 f8，在画面 1 里，是无法维持前后景两者的清晰度的，因为你可以看见男人是失焦的。在使用了分像屈光度透镜以后，男人的后脑勺仍然得以清晰地呈现，即使他距离摄影机只有 14~18 英寸之远。分像屈光度透镜在镜头前分割的线，就显示于画面 3 中，你可以察觉到照片中，沿着这条线边缘有轻微的模糊状态。

13.10 压缩的深度

在威尔斯和雷诺阿利用景深摄影时，电影导演如罗伯特·奥尔特曼（Robert Altman）和黑泽明等人，则从纪录片中撷取灵感，他们采用了纪录片中远摄镜头的拍摄技巧。对黑泽明而言，在他既已形成的个人风格和基本上植根于好莱坞技巧的广泛风格里，又加上了一项由远摄镜头所得的**浅焦效果**（shallow-focus effect）风格。然而，奥尔特曼发展出了一种更依赖于远摄镜头的风格，创造出一种柔和的梦幻似的场面调度，

将角色呈现于交叠的影像和声音中。他使用了像纪录片一样利用远摄镜头移近拍摄的风格，达到了这个目的，另外也以新的方法在宽银幕中拍摄远景和中景，借此压缩主镜头的深度。

13.11　调度形态和远摄镜头

借着缩短画面里的深度，远摄镜头强调了场景空间的宽度。要区分调度形态的差异，就显得更加困难，除非演员的区分是横向进行的，尤其是人物在画面中互相重叠的时候。使用远摄镜头的运动调度一样有许多问题，因为只有横向的运动，才能有效地强调场景中重要的动作。在场景的景深中重新定位人物，看起来像是未曾移动至新的地点。同理，摄影机的前后运动，也将显现不出明显的效果来。

相反的，以远摄镜头横向移动摄影机，将会夸张深度的效果。比如，一个横向的推轨运动，将会创造出站立相距几英尺的两个人物间强烈的画面张力。而具空间压缩效果的后景，将如一幅巨大的**天幕**(cyclorama)横过画面般地被强调出来。

在剧情片里使用远摄镜头的趋势仍然持续着。远摄镜头的吸引力多半是图像上的，但它也因消除了许多动作调度以及剪辑上的问题而受欢迎，结果使得一般人的电影知识素养和对剪辑、走位变化的认识，在过去的十年中走向衰微。



第十四章 摄影机角度

CAMERA ANGLES

在剧情片中，有许多要变化观看角度的原因，也许是为了要跟拍人物、揭露或保留故事信息、改变视点、变化影像种类、建立一个定位或发展气氛等。在所有这些情况中，跟拍人物往往被许多电影人认为是最主要的目的，这种方法易于忽略发生动作的空间的重要性，尤其是当这场景又提供了界定人物前后关系的信息时。

人物和空间的分裂，有一部分是来自20世纪三四十年代片厂制度的遗留物。为了节省昂贵的外景拍摄费用，对话场景在片厂内拍摄，然后再与外景资料镜头结合，创造一个连续性空间的幻觉。比如，车子从设计好的背景前驶过。像这样的镜头并不具备说服力，也从未瞒骗过任何人。但故事与明星往往是它所保留的唯一重要元素，观众是付了钱来看明星的，如果明星让他们满意，那不具说服力的效果就会被忽略。在全景中交代场景，然后再切至中景，拍摄摄影棚中的人物，常常能节省费用，但牺牲了空间的和场景中戏剧脉络的完整表现。

今天，人物和环境的分裂仍然持续，但外景拍摄已经取代了片厂拍摄，可是许多导演仍然把他所拍摄的本应主要用来说故事的演员和外景，看做是舞台场景的等同物，认为它们只适合用来做交代镜头。

事实上，不论是在叙事上或在影像上，人物从未与故事的场景分离，镜头中的主体，常是人物与场地的结合体，彼此说明，在创意上是无法分离的。它们一起提供场景的情绪和气氛，制造心理的和戏剧的元素，彼此互动，以产生镜头中新的意义。人物和环境的空间关系，很大程度是由摄影角度来决定的。

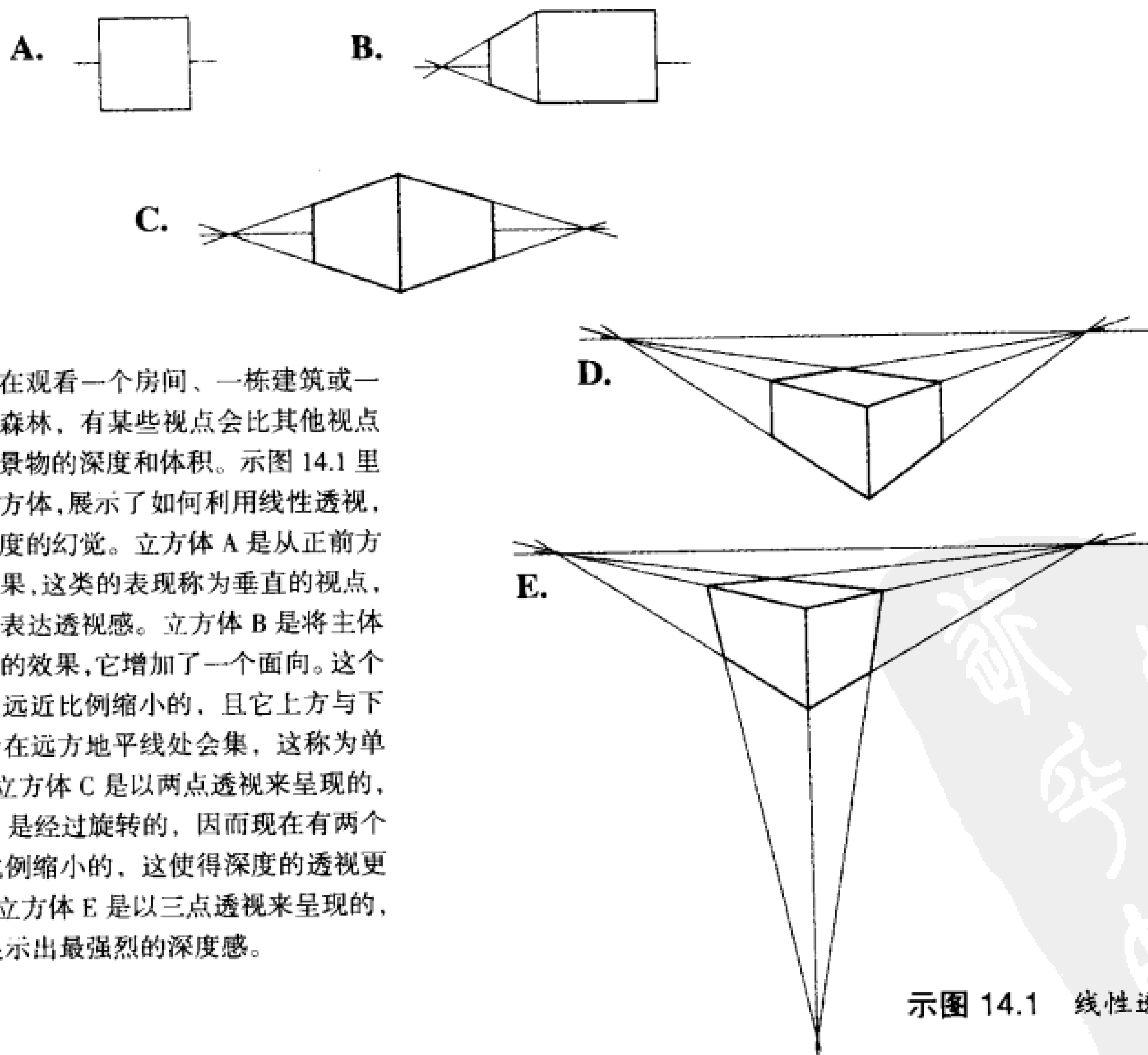
摄影角度本身是没有意义的，到目前为止，还原的分析法声称低角度的视点会把主体放在强势的地位上，而高角度的视点会把主体放在弱势的地位上，这只在某些情况中有效，因为一个镜头的价值，乃是由故事的本身来决定的。

例如，在《公民凯恩》中，低角度的镜头在全片的每个段落中都有使用，但它们的重要性，是根据它的前后关系来决定的。在凯恩先生较早的场景里，他还是年轻人的时候，看起来像个性急的改革者，我们对他使用权力也许有矛盾的感觉，但我们对他能够从老迈的监护人撒切尔手中果断夺取权力的做法，可能会感到嫉妒。在大部分的场景中，天花板总是低矮的，威尔斯高高在上，似乎主宰了他的环境。在电影结束时，

凯恩先生垂垂老矣，失去了他大部分的影响力，电影仍然以低角度拍他，但现在房间中巨大的空间和仙纳杜大厅控制了他，对比之下，他显得相当渺小。这个故事改变了我们对低角度视点传统化的理解。

14.1 观众位置

在电影中，观众会认同摄影机的视点。当摄影机在轨道上运动，或通过剪辑变动，观众也经历了运动的感觉，并且经常发现银幕上的影像比电影院里的空间更真实。心理学家称之为**移情作用**(transference)，虽然它并不常被注意到，但改变观看角度的理由之一，就是为了创造移情作用，造成身体的兴奋感，那是看电影时很普遍的经验。观众位置并不一定需要复杂的摄影机运动和广阔的远景来制造效果，如果摄影的角度是恰当的，一个拥挤的晚餐场景，可以运作得像在广阔的森林中一样具有动人的力量。因为在剪好的电影段落中，移情作用把观众卷入至每个摄影机的运动或角度的变化里，观众变成了这些运动艺术的一部分，复杂的电影段落能够提供一种如舞蹈般在



示图 14.1 线性透视

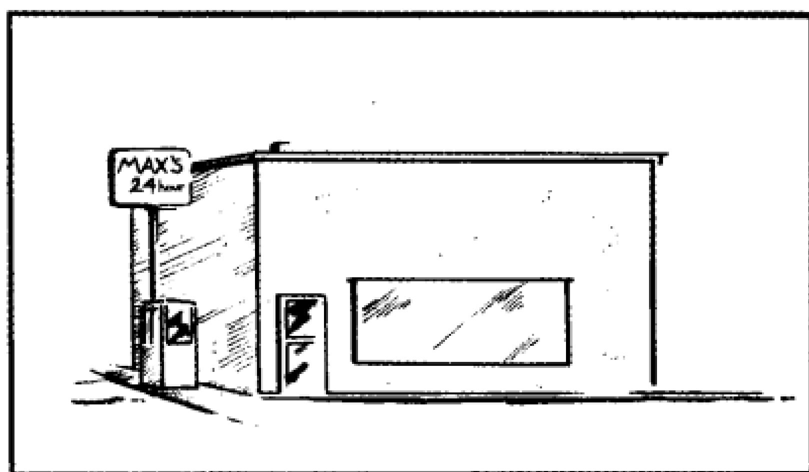
不论我们在观看一个房间、一栋建筑或一座稠密的森林，有某些视点会比其他视点更能加强景物的深度和体积。示图 14.1 里的五个立方体，展示了如何利用线性透视，来创造深度的幻觉。立方体 A 是从正前方望去的效果，这类的表现称为垂直的视点，它不希望表达透视感。立方体 B 是将主体稍加旋转的效果，它增加了一个面向。这个面向是照远近比例缩小的，且它上方与下方的线会在远方地平线处会集，这称为单点透视。立方体 C 是以两点透视来呈现的，立方体 D 是经过旋转的，因而现在有两个面是照比例缩小的，这使得深度的透视更加凸显。立方体 E 是以三点透视来呈现的，这幅图显示出最强烈的深度感。

节奏上和空间上有创意的经验，而它相当倚重于对摄影角度和透视的选择。

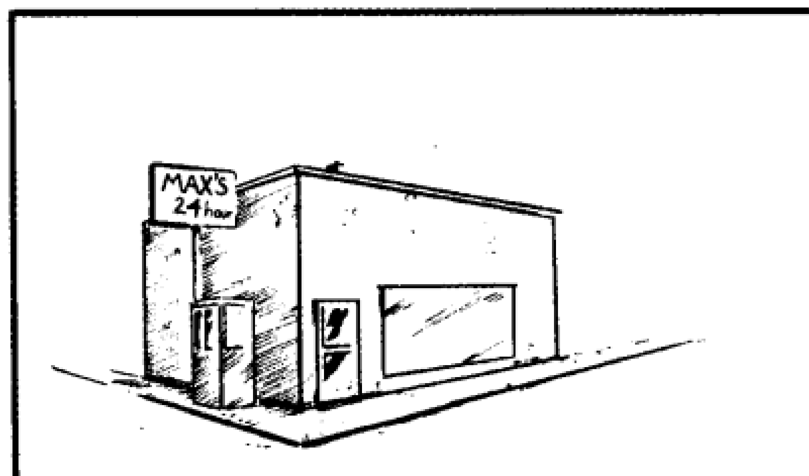
要学习透视感的改变如何在电影的每个镜头中运作，就要将透视简化成简单的形式。只要了解了基本形式，你就能在设计电影段落时更容易地认出它们。

14.2　透视

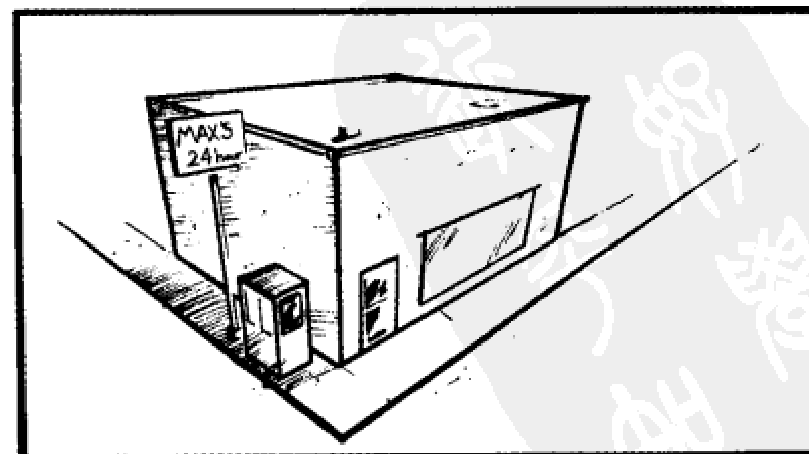
每位故事板画家和美术设计师，对透视的原理都有扎实的掌握，并经常使用它们



一点透视

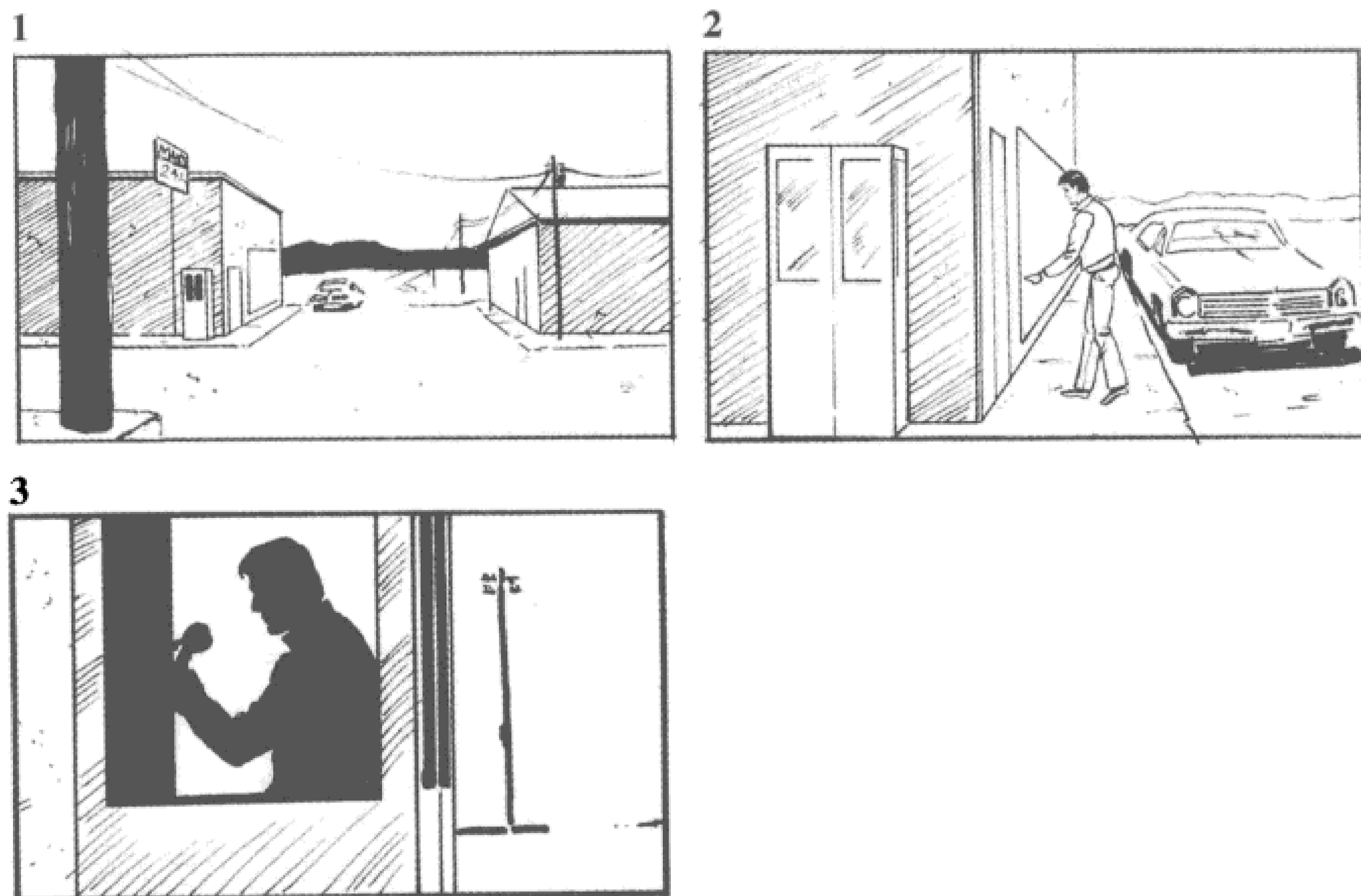


两点透视



三点透视

示图 14.2　运用透视画出的便利商店



示图 14.3 便利商店场景的故事板

将布景和摄影机角度影像化。在组织故事板时，透视方面的知识能让艺术家在真实场景中自由地想象不同的视点，或创造出一个完全虚构的场景。这种再现方式称为**线性透视**(linear perspective)，而它只是多种绘图系统之一，并不比其他种更为有用，只不过它相当符合我们看世界的方式。线性透视是自文艺复兴以来，具象派艺术中创造空间幻象最主要的方法。

但当电影人将两个镜头放在一起时，画面间的互动产生了一种全新的空间经验，可以用**连续性景象(景观)**(sequential perspective)来形容。这就是他创造的一种能将观众带入银幕空间的电影运镜方法，也是镜流设计的主要因素。

为了能更加了解一系列的摄影角度的效果，我们可以通过传统的词汇来认识这个题材，就像我们研究透视一般。在示图 14.1 中所展示的立方体，就显示了一些基本形式。

现在，就让我们运用这些立方体的各种观看角度，把它们当作故事板中定位场景的基础。我们可以只用立方体的概念就画出一间便利商店。另外在建筑物旁的杆子上有个大招牌，示图 14.2 分别以一点、两点和三点透视来表现这间商店。

现在让我们以故事板的形式，来看看四种版本的连续性景象，动作是很简单的：一个男人开车到便利商店找电话亭，他走向商店的门，然后看见商店旁有个电话亭，他走到电话亭里打了一通电话(如示图 14.3)。

下面例子的目的，是要展示镜流作为一种角度在节奏上的变化。在剪辑风格里，

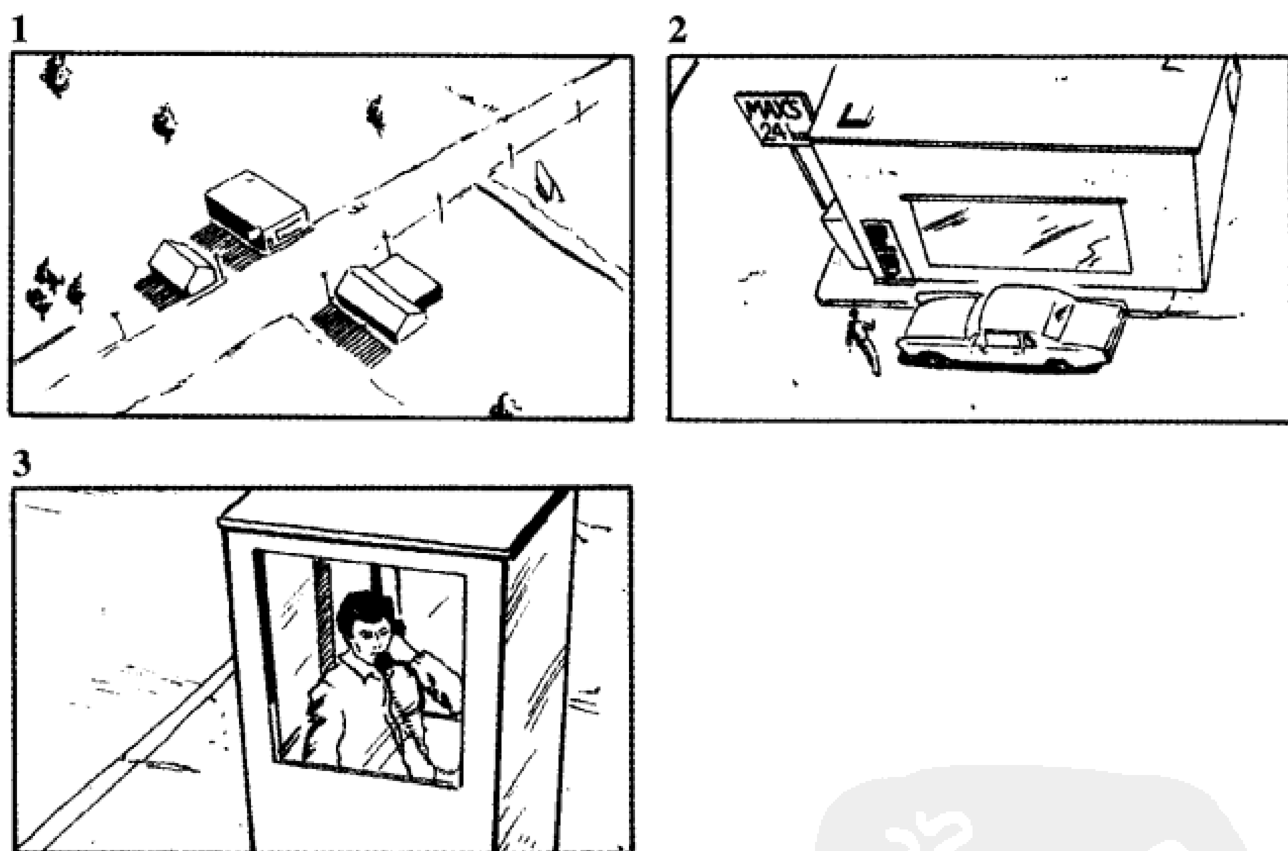
这意味着借着在场景的空间中移动，来建立该场景空间的体积。只要有运动之处，就有加速度、速度和惯性，而且流畅剪辑可以建立它自己的物理法则。这类**“镜头弹道学”**(shot ballistics)在接下来动态视图的例子里，是格外明显的。

14.3 视平线高度

在第一个版本里，我使用正面视平线高度的视点。开场第一个画面，使用建筑物的单调性来加强道路向远处延伸的效果。视平线高度的视点倾向于稳定，而且能与动态的画面形成对比。你可以将这些视平线高度的视点和下一系列斜角的视点相比较。

高角度——视角一：

请注意这三个镜头以大体平顺的运动进行拍摄(示图 14.4)，首先，透视的程度在每个画面里都有增加。画面 1 有一个照比例缩小的平面，画面 2 有两个照比例缩小的

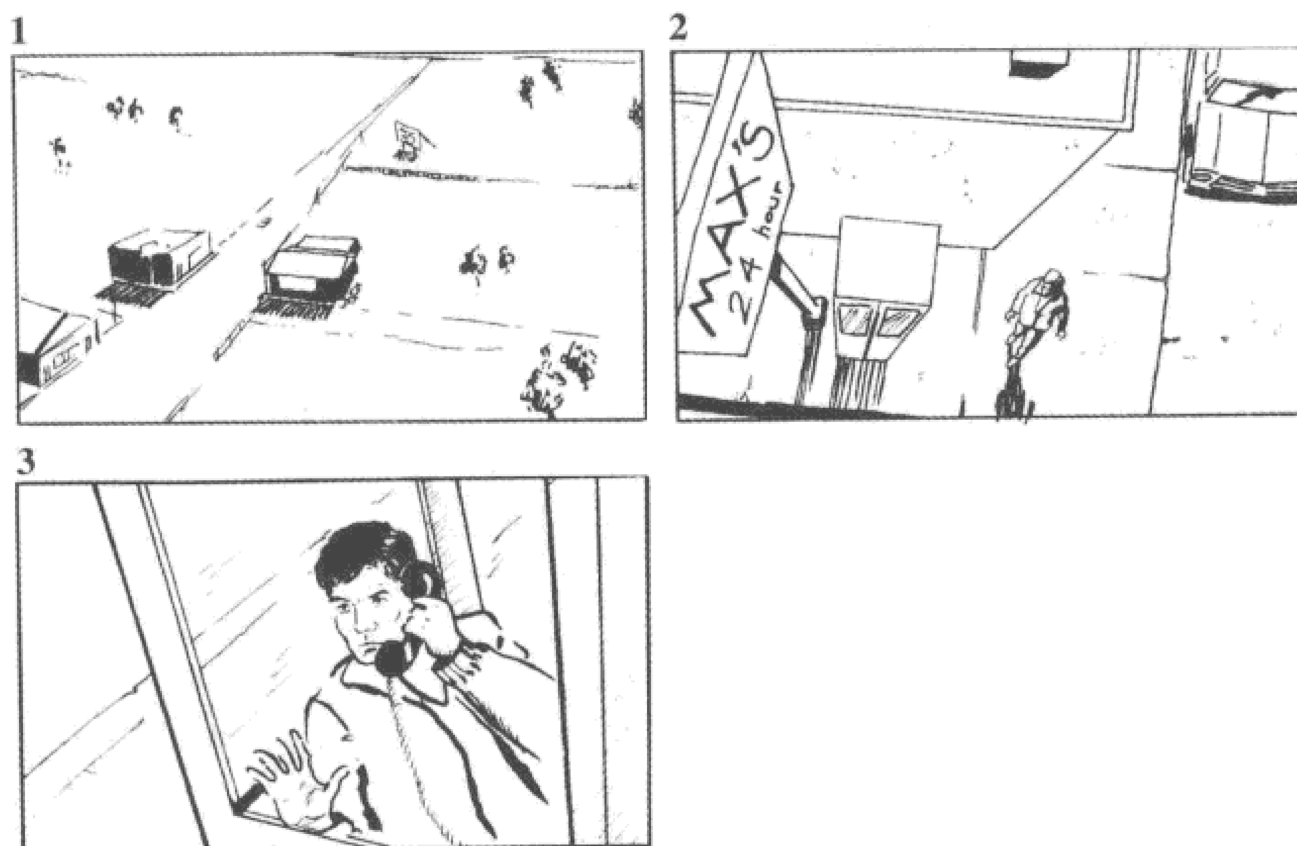


示图 14.4 便利商店场景高角度视角一

平面，画面 3 有三个缩小的平面，因此镜头的深度逐渐加大。其次，当我们移至电话亭时，镜头变得更紧凑，这创造了一种前进的运动感，这种镜流的类型是前进式的。

高角度——视角二：

下一个系列是不具进展性的(示图 14.5)，就是说在前一个画面中斜侧的视角，是和下一个画面里的视角相冲突的，冲突的程度和方向会有不同，但在最后两个镜头之

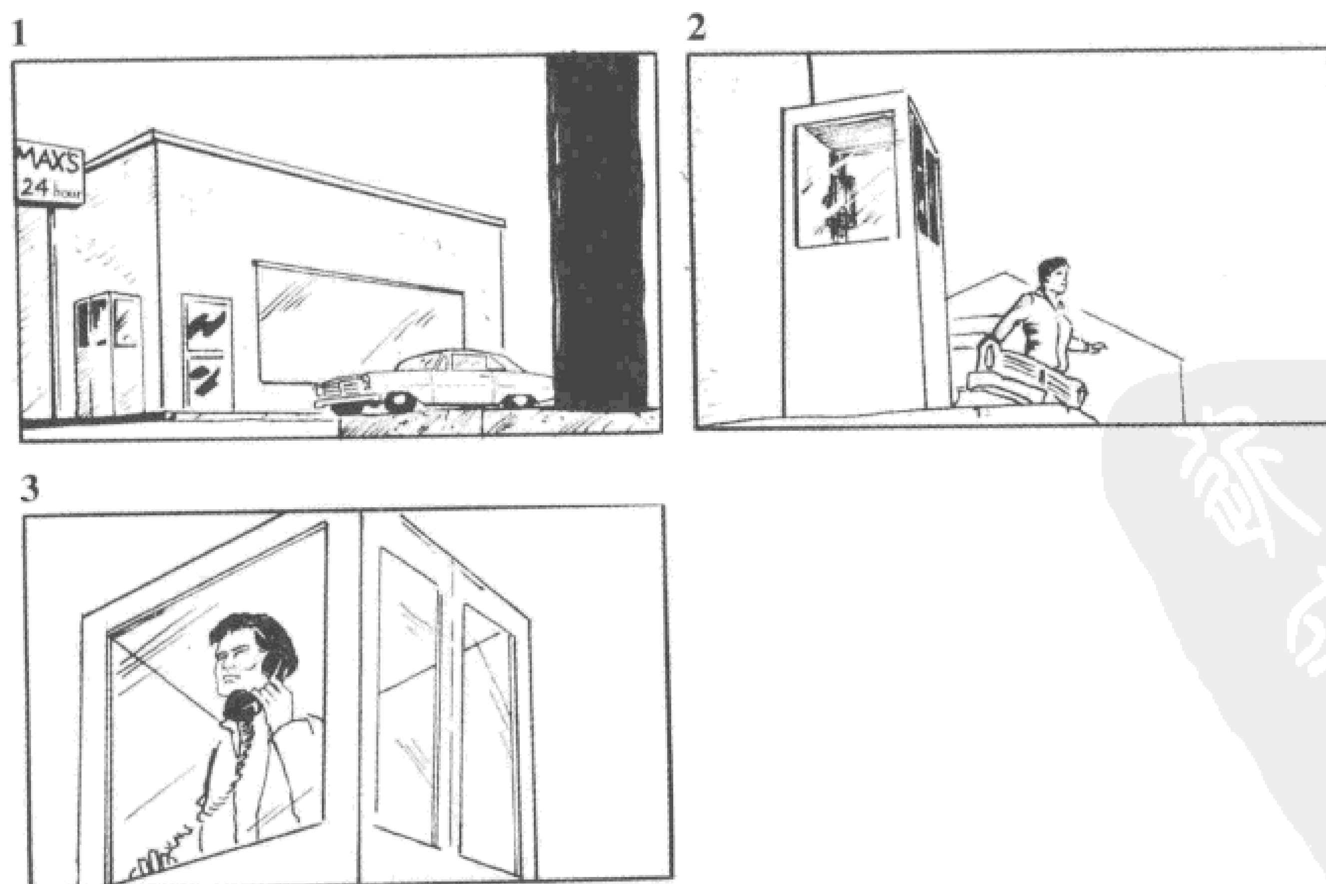


示图 14.5 便利商店场景高角度视角二

间最为明显。

低角度视角：

这是另一种相冲突的画面(示图 14.6)，这里的对比是微小的，但最后两个画面的对比则加大。请将这个角度和视平线高度的视点相比较，在两者都与主体保持相等距



示图 14.6 便利商店场景低角度视角

离的情况下，水平角度会少了许多动感的效果。

14.4　空间与人物

有一种检视摄影角度和用它们描述场景的方法，即画出只有背景而没有人物的故事板，这就是我画便利商店故事板的方法。在画那个段落时，我先画许多草图，然后把它们剪下来，这样就可以很轻易地在我的画桌上把它们重新排列。每当这些图被排成新的次序，我就可以想象出一个不同的版本。任何视点的改变，都暗示了气氛、步调，甚至在场景的故事上微妙的变化。

当你在设计电影段落时，一定要记住，我们曾以动作范围的空间观念，取代以人物为导向的调度方式，同理，我们也可以根据场景而非人物来框取画面。最终，人物将会成为决定性的因素，但在此之前，我们可能已经发现许多新的想法了。

14.5　透视表现的最近趋势

室内拍摄的方法，在过去二十五年间已经改变。外景拍摄已逐渐取代摄影棚的布景，不仅是因为经济上的因素，也因为写实主义的强烈趋势使然，摄影棚的布景很难与之匹配。在没有摄影棚中可移动的墙壁和天花板的情况下，我们常常必须在故事发生的狭窄室内使用广角镜头，才能将人物的全身框入镜内。电影人常通过选择镜头来解决这些实际的问题，而画面的考虑则在其次。

如果你在室内，使用广角镜头时画面的透视感是由房间的大小来决定，而非由房间的设计来决定，那么最好使用一个焦距较长的镜头。运用较长焦距镜头的一些拍摄方法，包括从门口处和窗口外拍摄，以及通过前景物件来拍摄，而不是在房间内找到一个干净的画面。广角的室内镜头是电视的主要产品，它反映了一种预算的选择，而非创意的抉择，所以新的意念也许会来自对陈词滥调做法的冲撞。

我们现在可以检视一下，能够结合各种角度和镜头的叙事情况：动作段落。

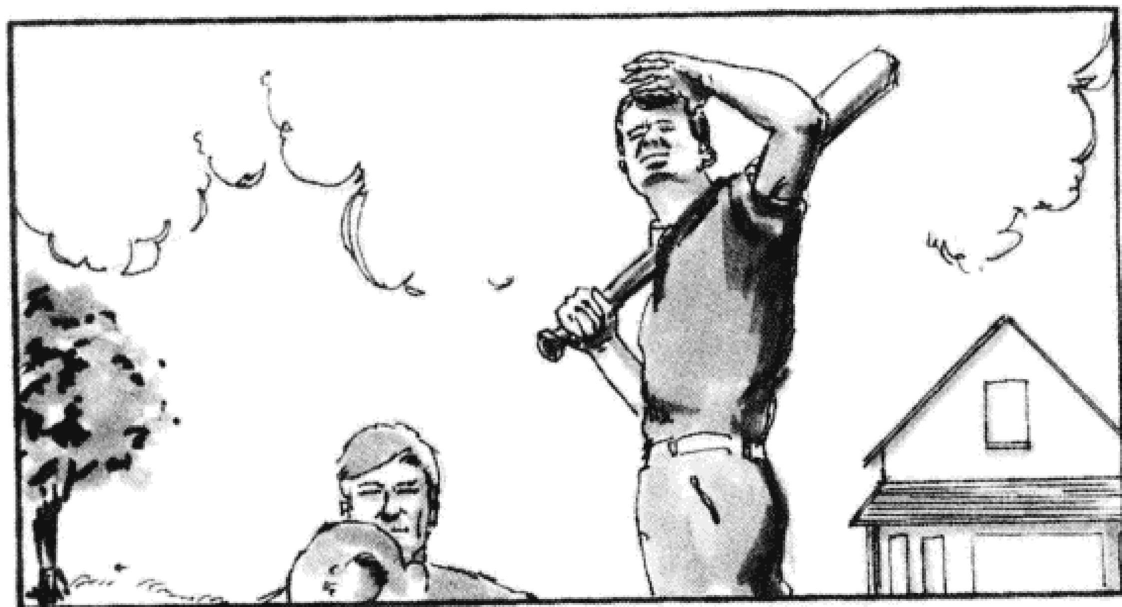
动作段落中摄影角度的叙事范例

下面的动作段落（图 14-1），描写一场后院的棒球比赛，剧本颇为幽默，也具风格，有利于我们鼓励使用活泼的摄影角度的目的。

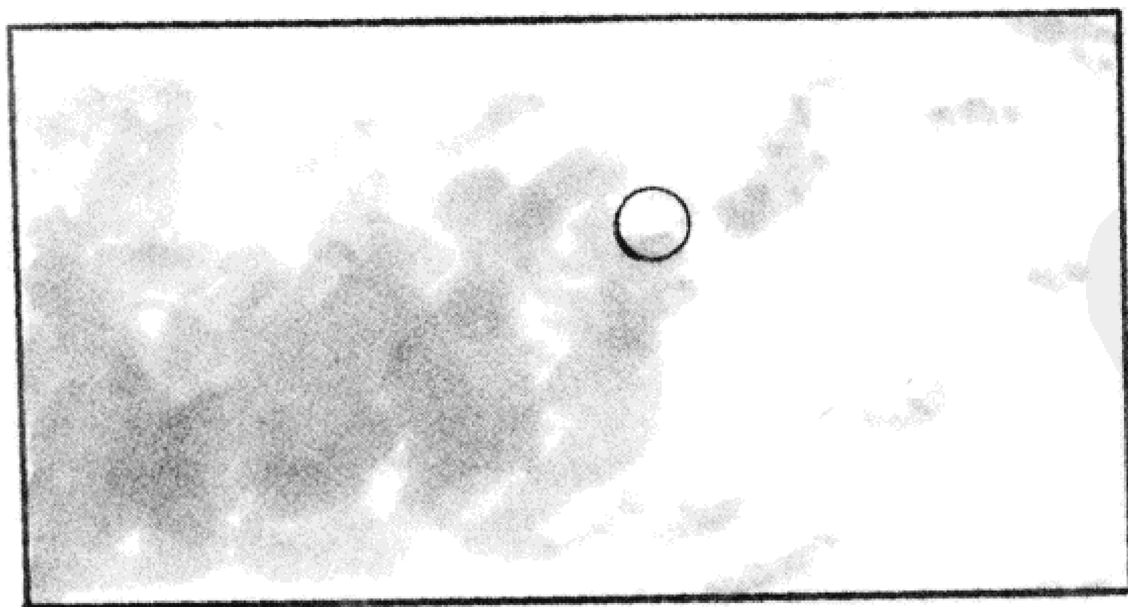
故事板开始于一个多风的下午，天空飘有云朵，阳光明媚。有一位击球手在本垒，球数是两好三坏，阳光刺入击球手的眼睛，使他看球有困难。幸好，几块碎云飘了过来，暂时遮住了太阳，使他得以疏解，但此时投手停下系鞋带，直到太阳再度出现。



1.球数是两好三坏

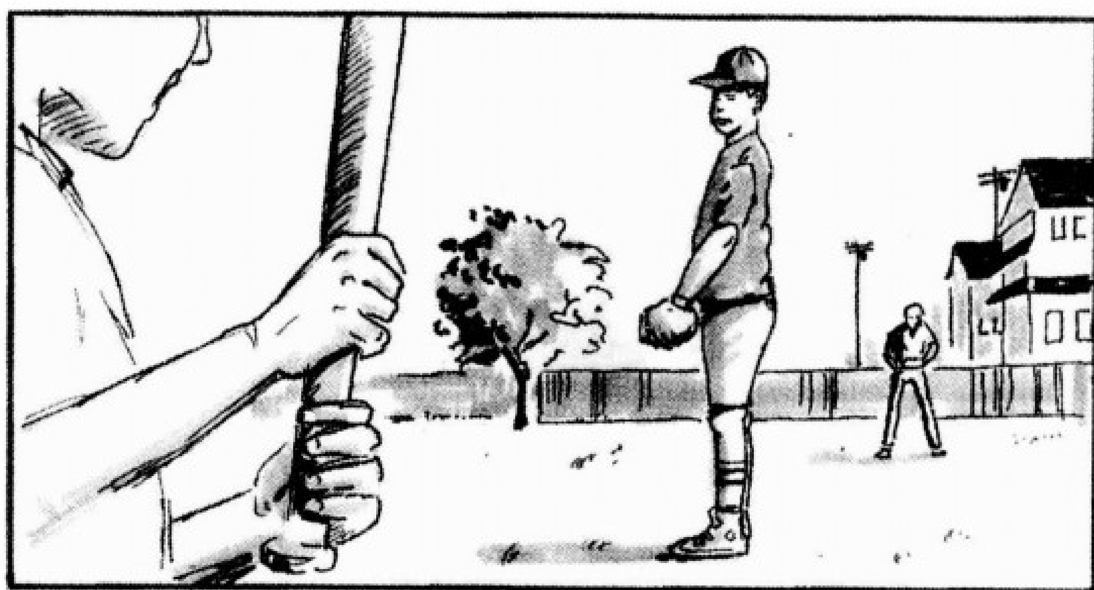


2. 强烈的阳光使击球手眯起眼来看外野手站在哪里

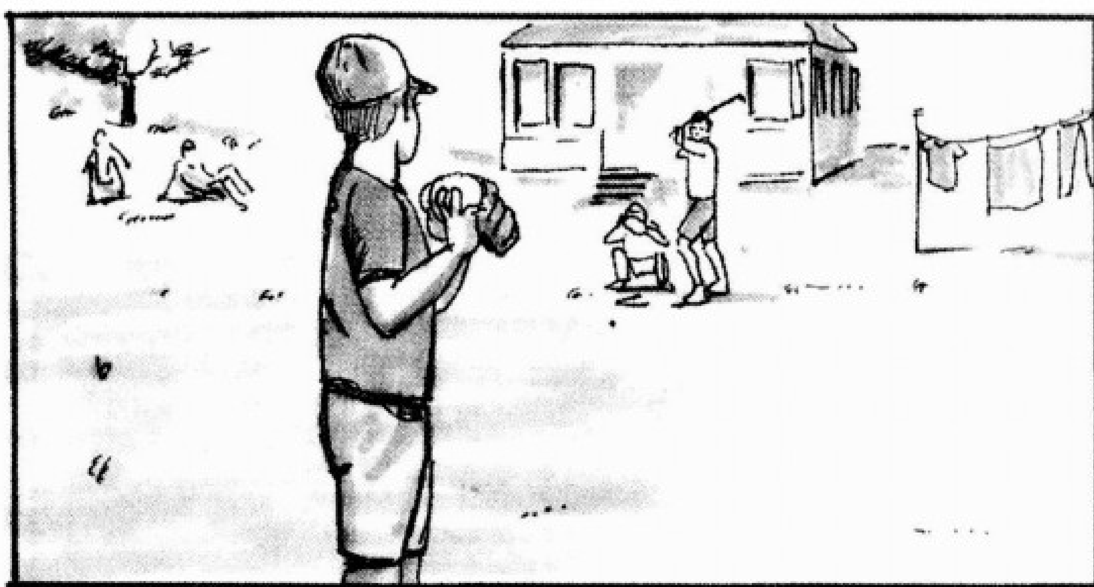


3.击球手望向太阳的主观镜头

图 14–1 动作段落中摄影角度的叙事范例



4. 投手开始挥臂，做准备投球的动作



5. 投手准备投球，而球场阴暗下来



6. 云遮住太阳

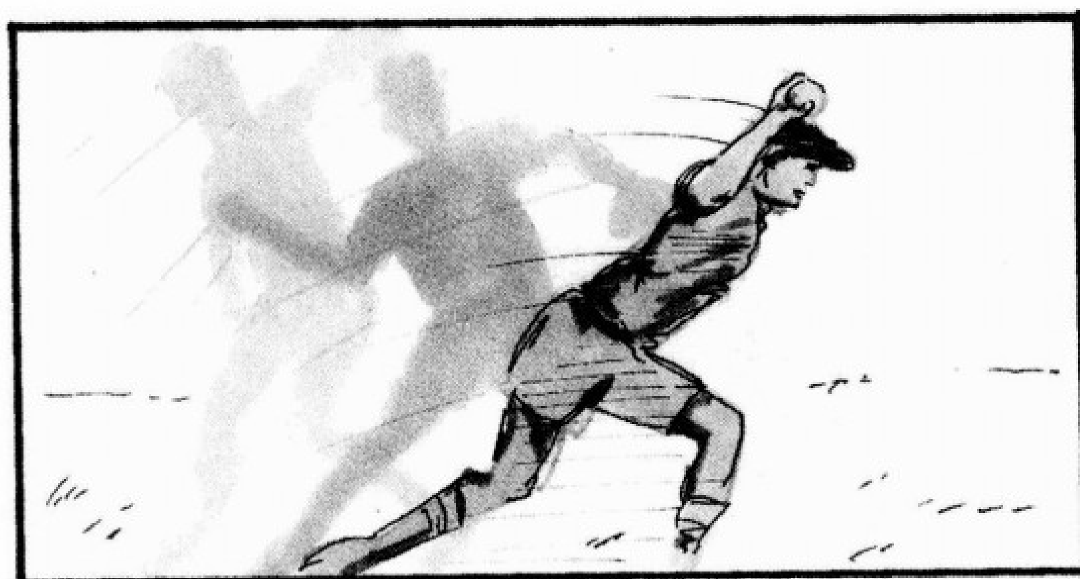
图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例



7. 投手不愿意放过击球手，蹲下整理鞋带

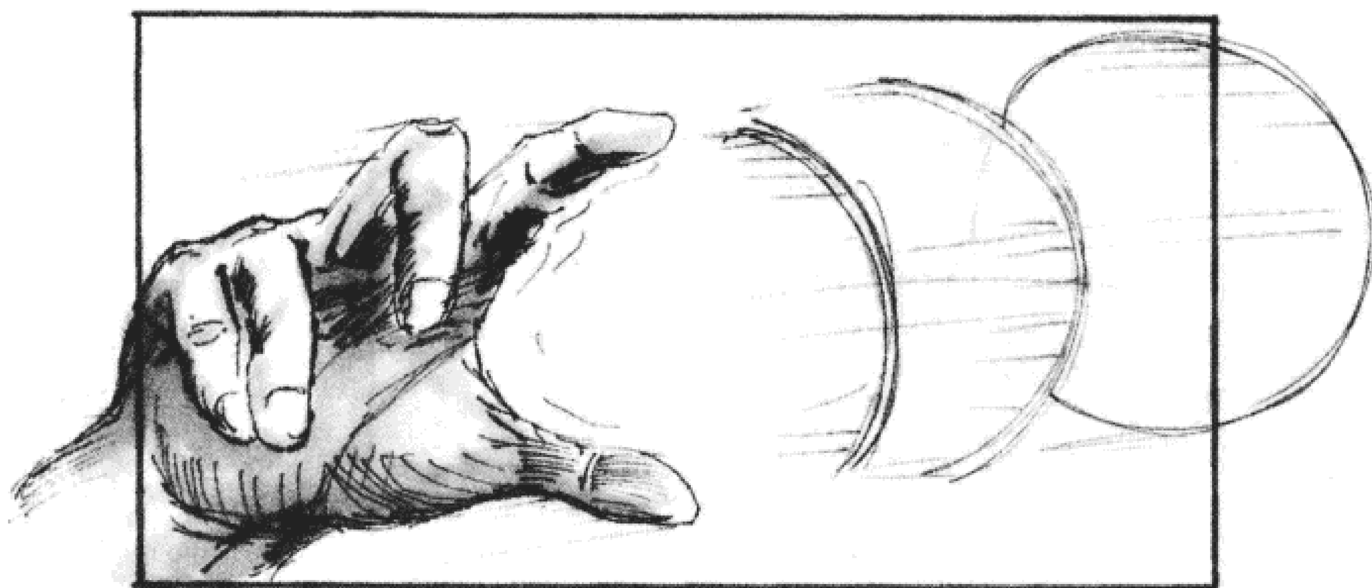


8. 当太阳出现时，投手站了起来。击球手的队员嘲笑投手，而投手挥臂

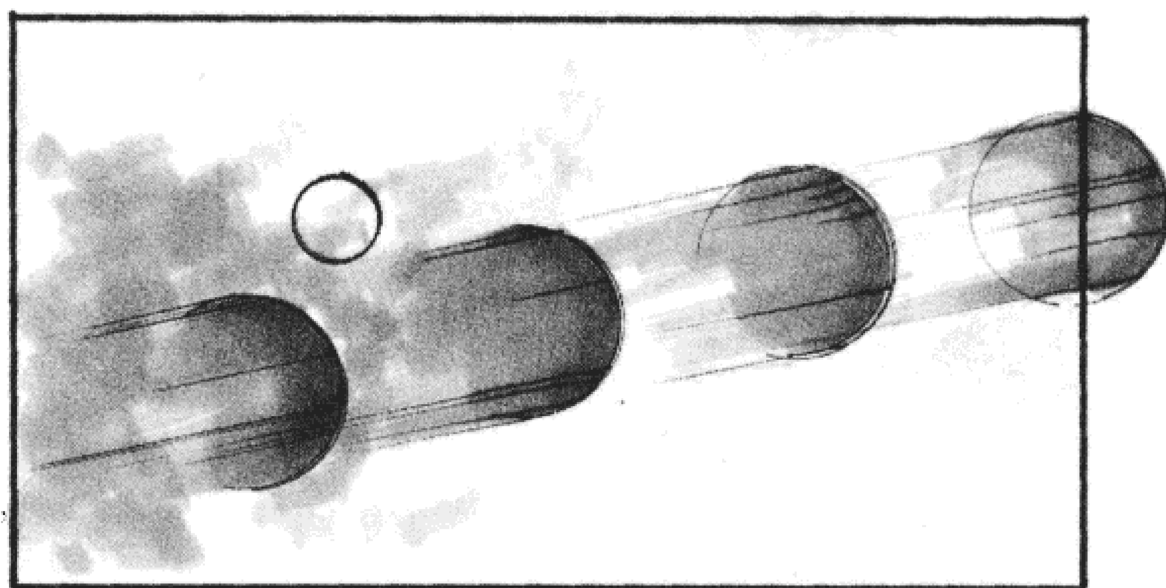


9. 我们切至投球的慢动作

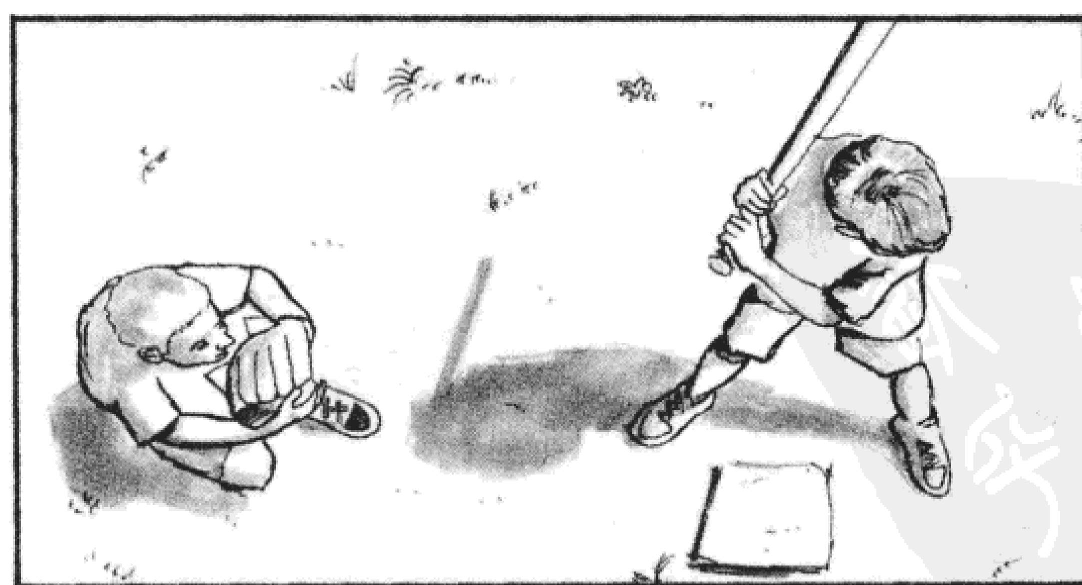
图 14–1 动作段落中摄影角度的叙事范例



10. 当球离手的时候，我们仍停留在慢动作上



11. 摄影机垂直向上拍，球以慢动作划过镜头，云遮住了光线



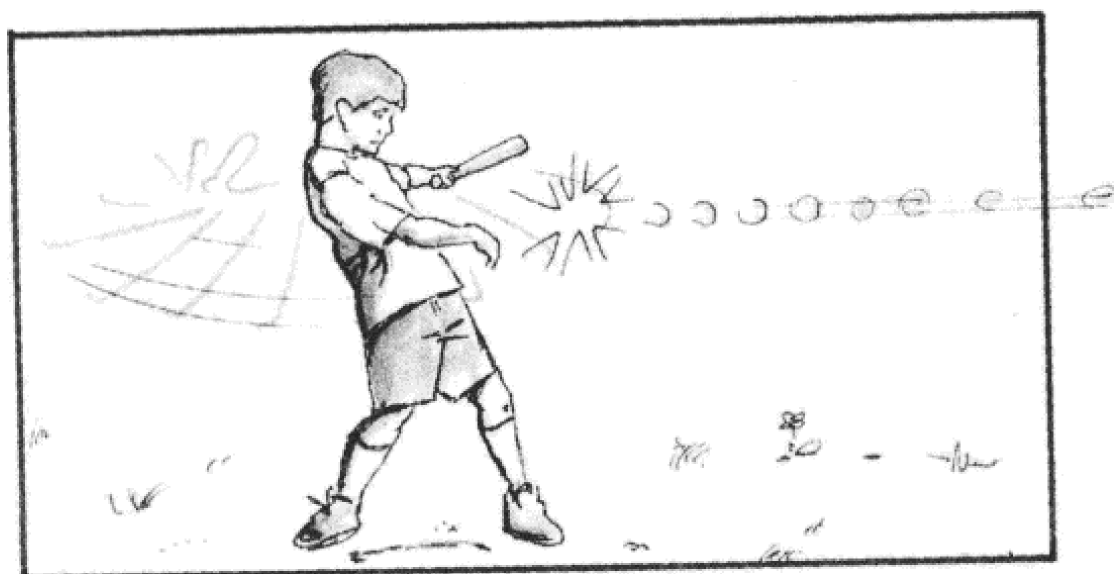
12. 影子以慢动作淡入

图 14-1　动作段落中摄影角度的叙事范例

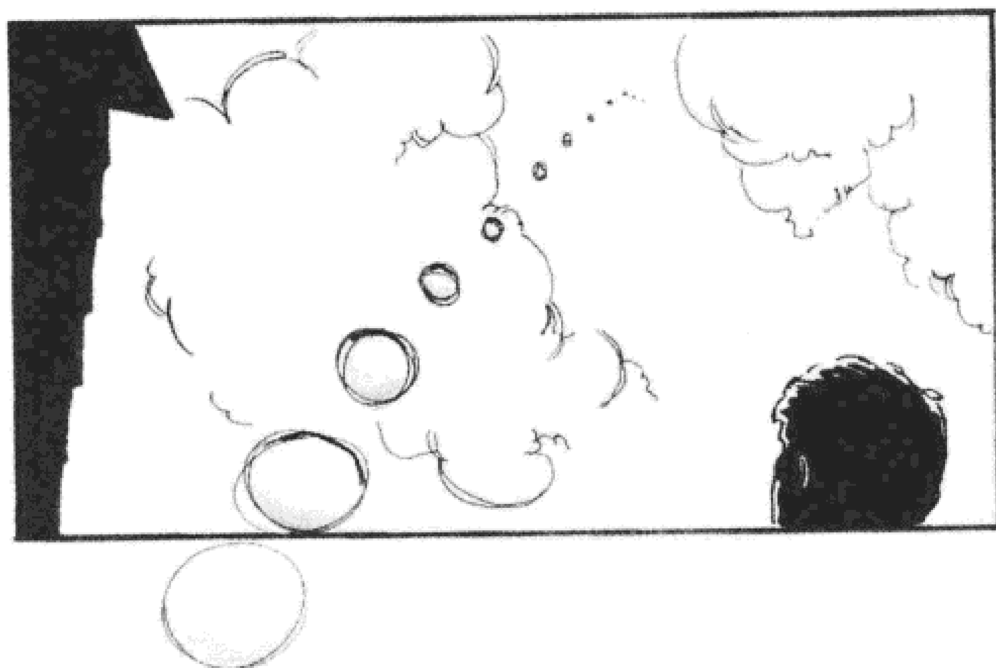
PDG



13. 击球手微笑了，因为幸运的时刻来临，他做出准备挥球的姿态



14. 铛！当球棒击中球的刹那，我们回到正常的摄影速度



15. 那是完美的一击

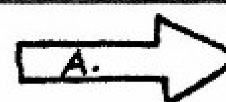
图 14-1 动作段落中摄影角度的叙事范例

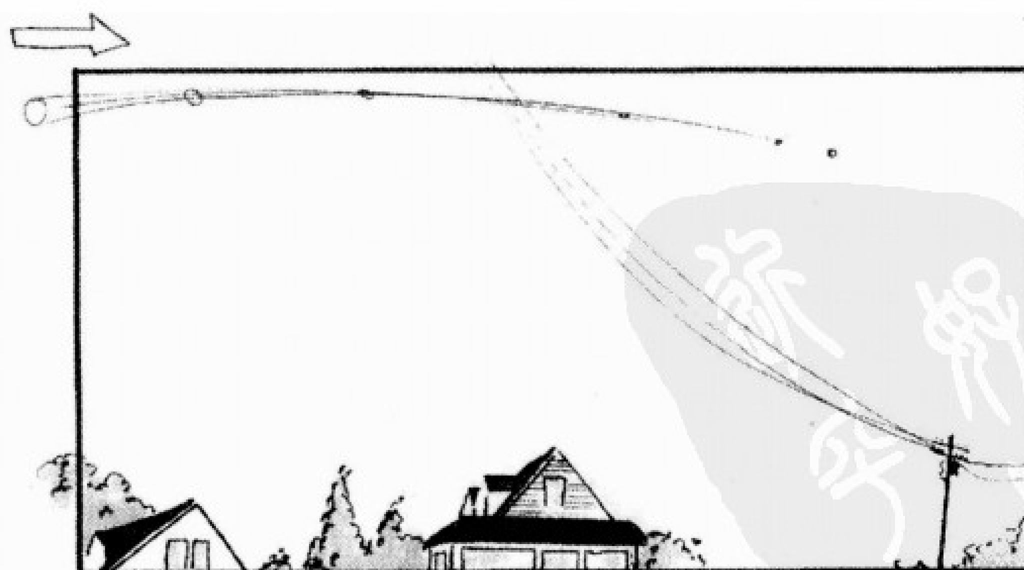


16. 一位坐在山坡上的小孩跳起来，看着球奔入云霄："该死！"



17. 摄影机从 A、B 向 C 摇镜





18. 继续跟着球摇镜

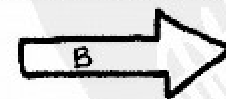
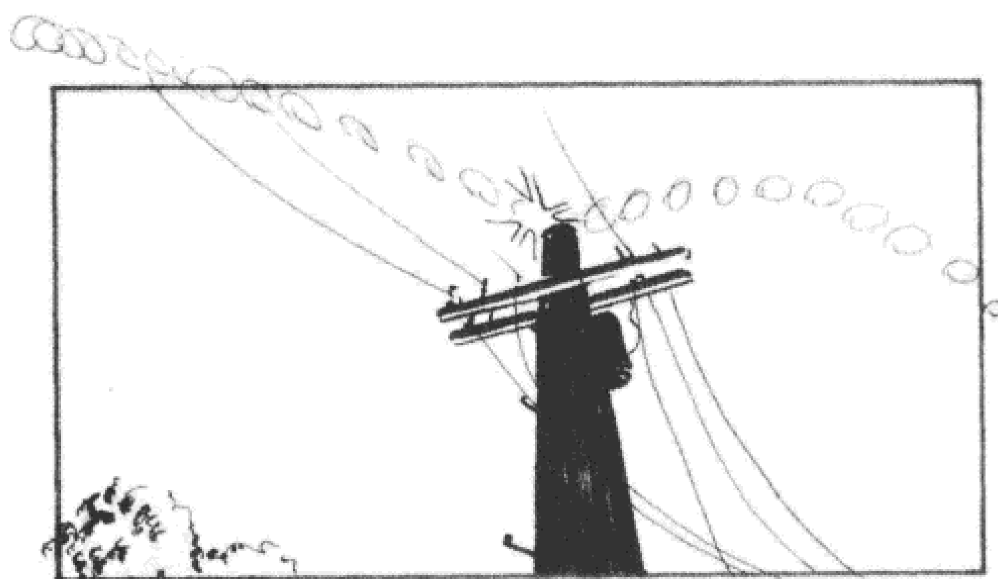


图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例

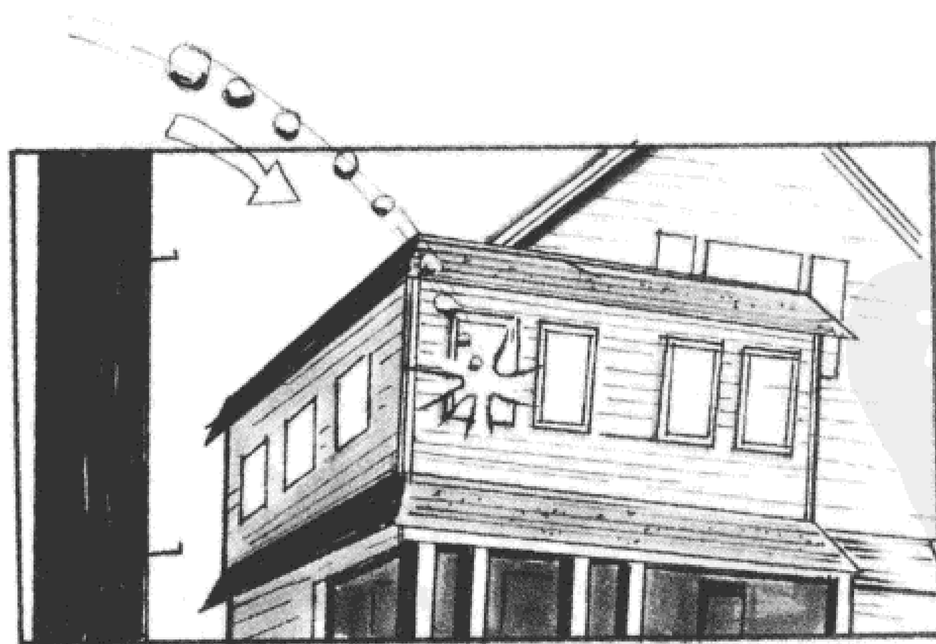




19. 当球接近电线杆时，摇镜停止



20. 球从电线杆上弹跳出去



21. 然后跳至附近房子的窗户上

图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例

PDG



22. 屋内的女人被敲破的玻璃声吓一跳，外野手跑上来找球

23. 球自屋顶弹下来，滚至排水管，然后掉入下水管

24. 外野手跳过篱笆

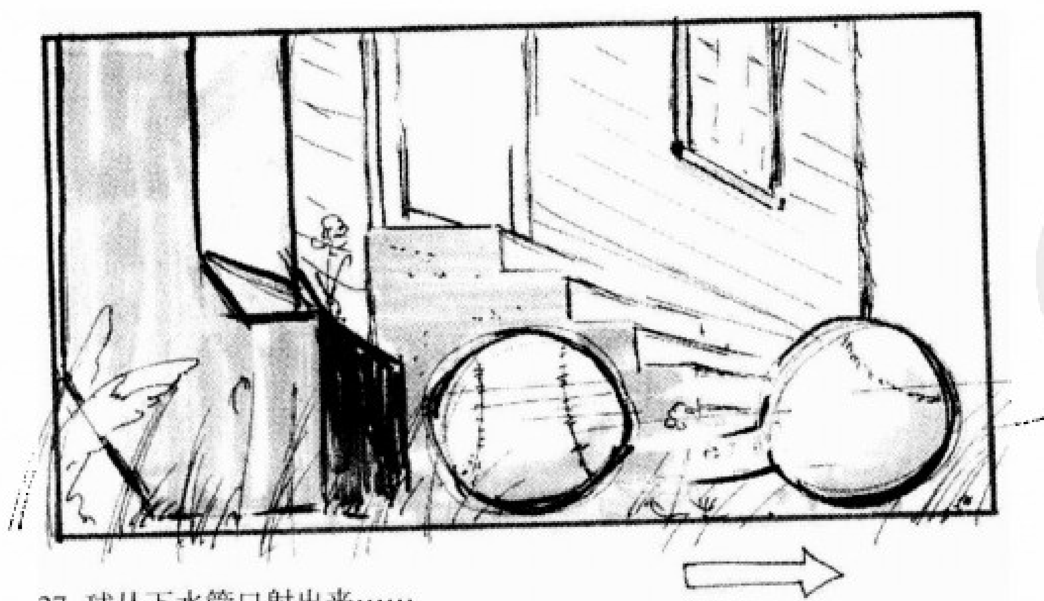
图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例



25. 外野手的脚撞上篱笆



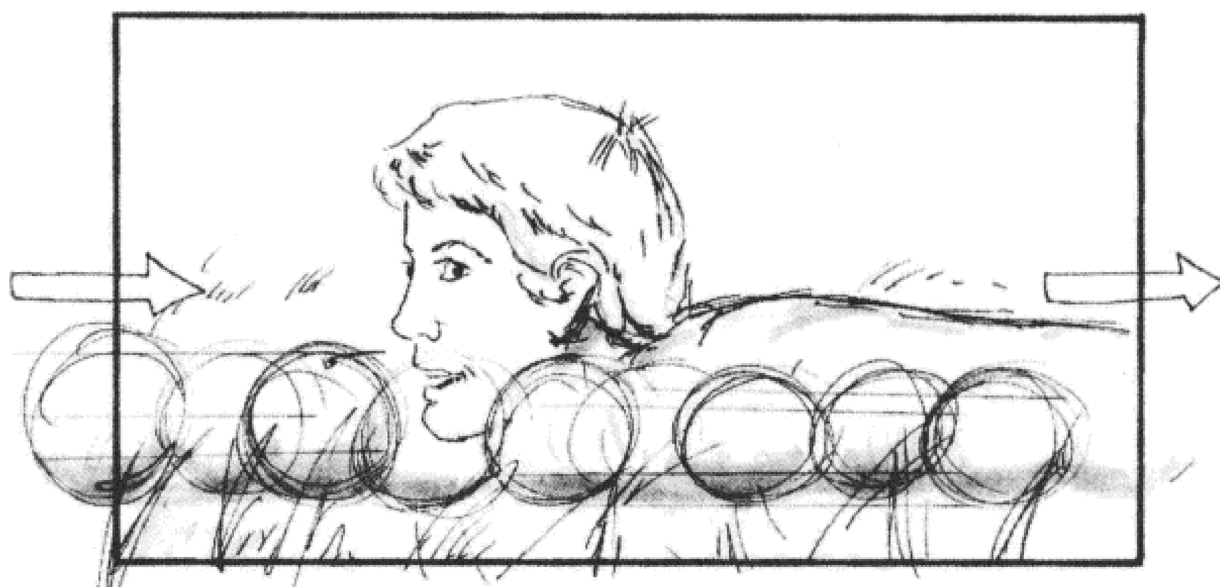
26. 外野手跌倒，砰的一声撞倒在地上



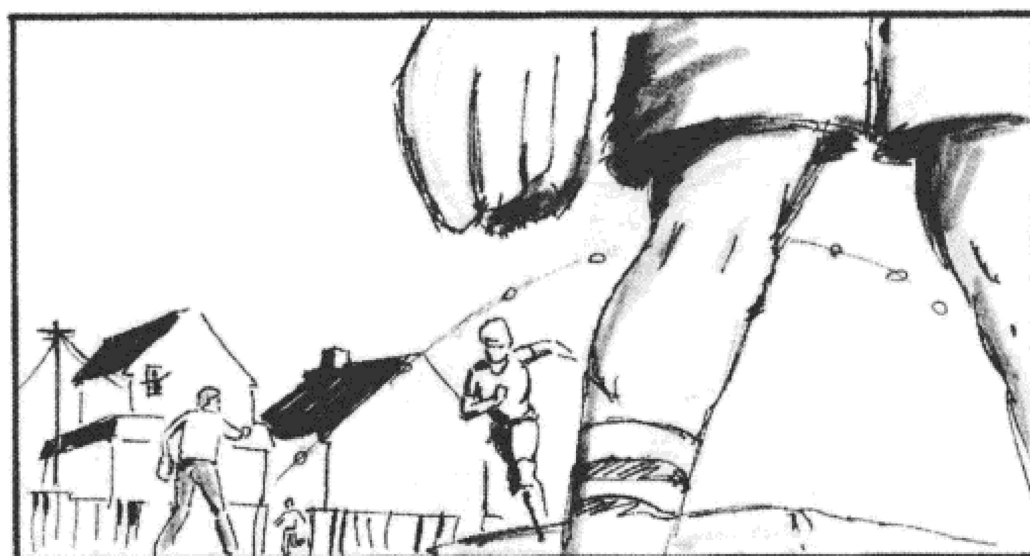
27. 球从下水管口射出来……

图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例

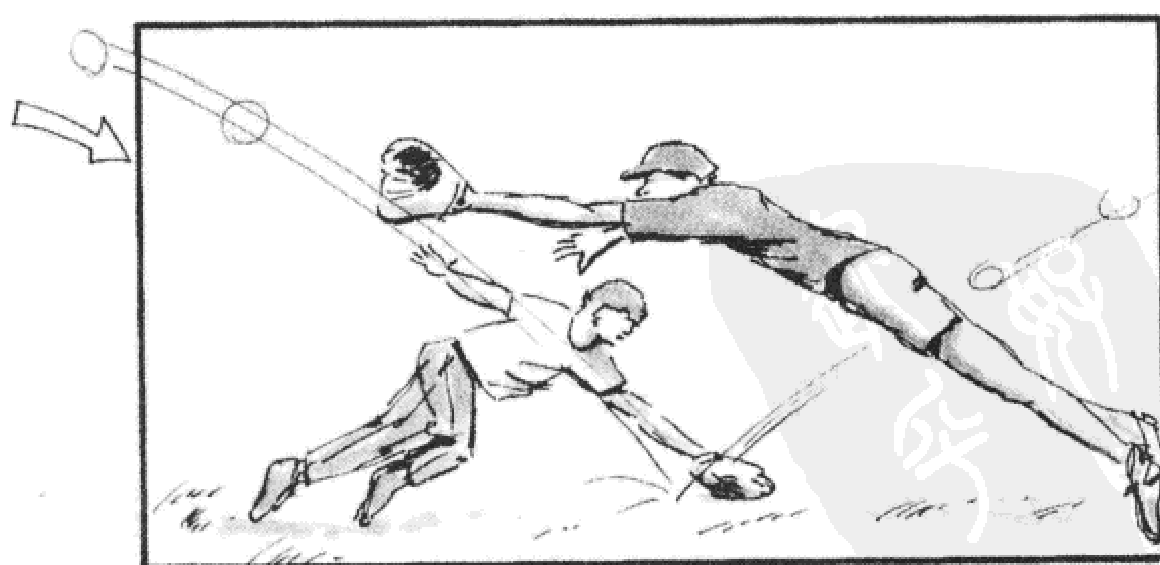
PDG



28. 然后从外野手旁边滚过

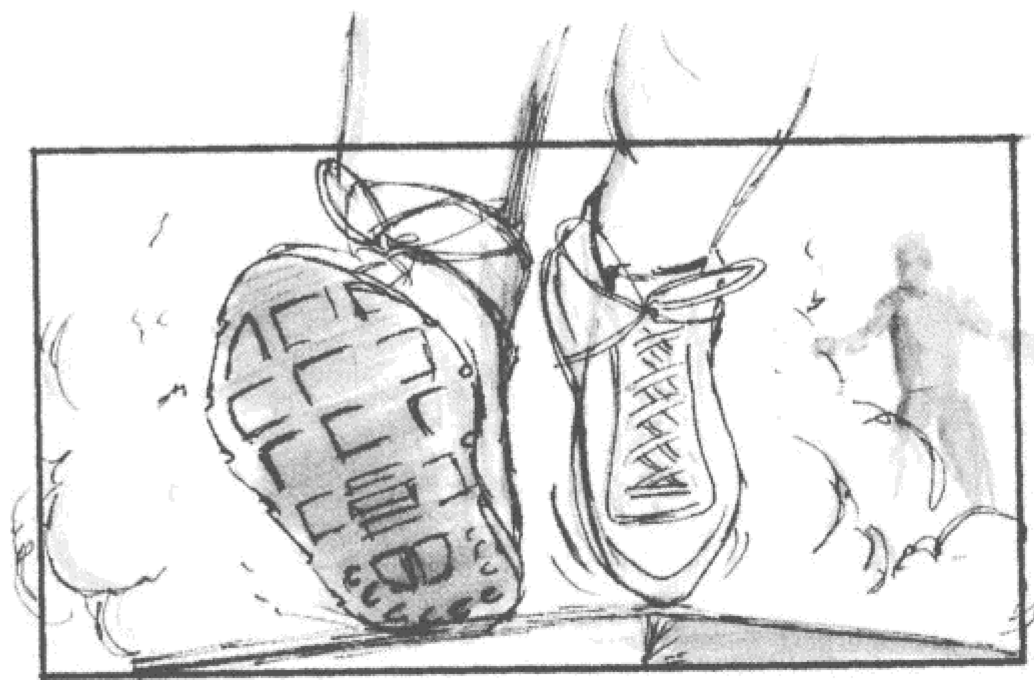


29. 回到球场，击球手跑向三垒，外野手拿着球从后景出现，然后把球丢进来



30. 二垒手和中间外野手笨拙地接球

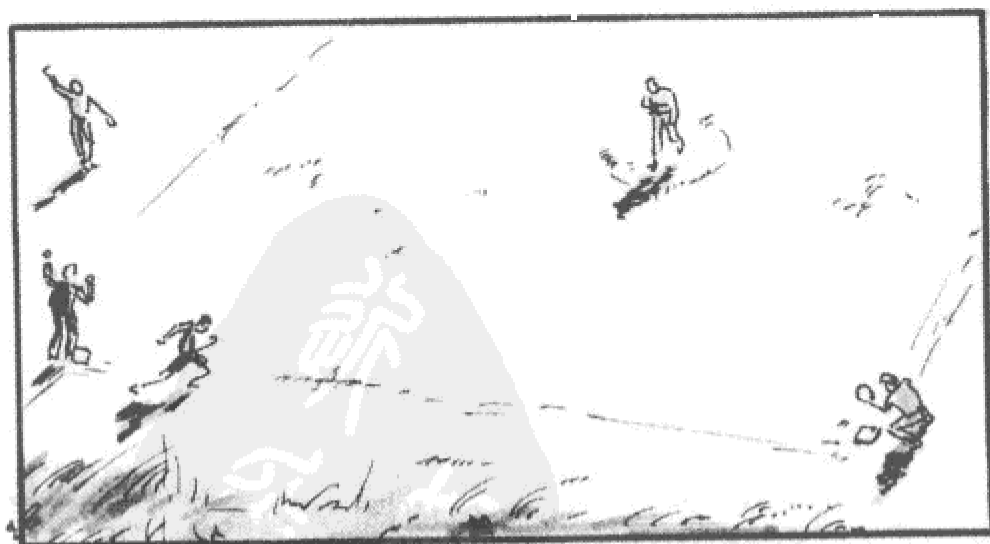
图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例



31. 击球手跑至三垒

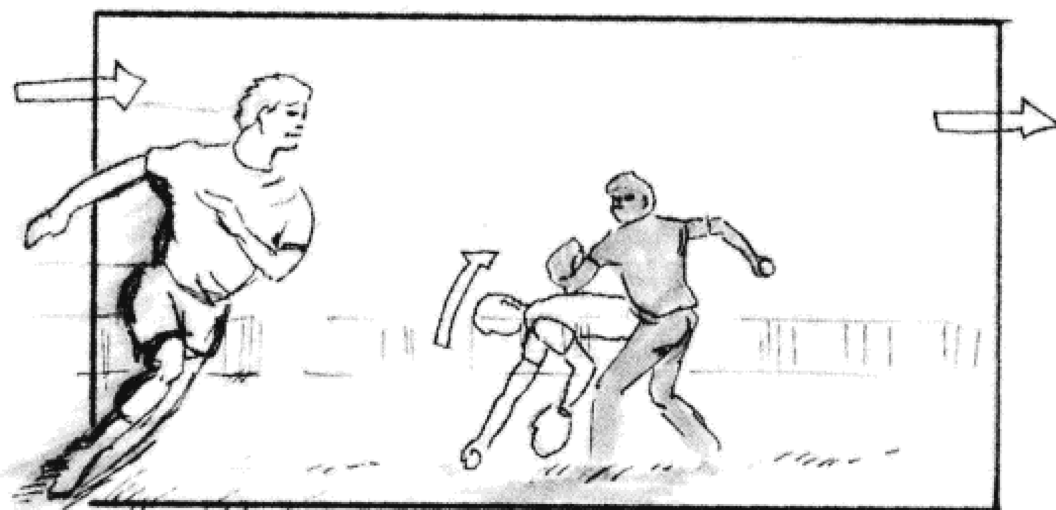


32. 投手向外野手大叫“你这个笨蛋”

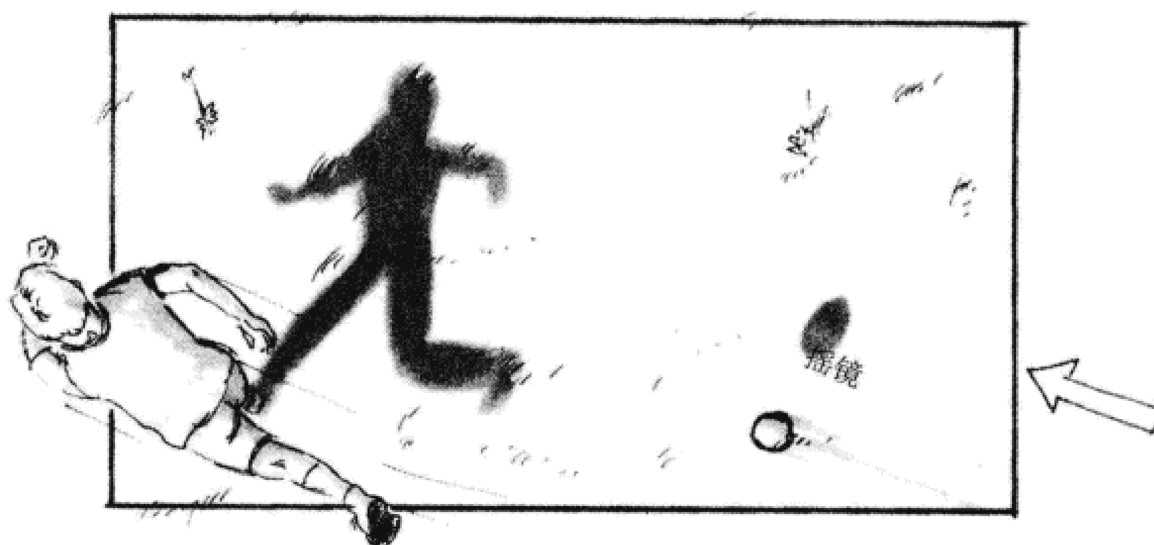


33. 击球手奔向本垒

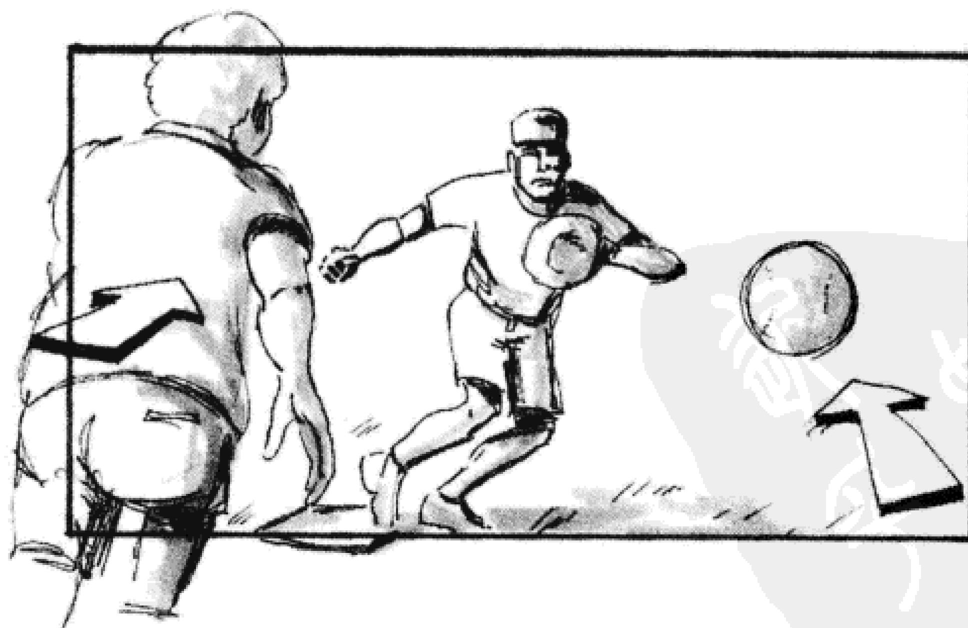
图 14–1 动作段落中摄影角度的叙事范例



34. 游击手捡起球，然后丢向本垒，此时打手也从前景跑过去

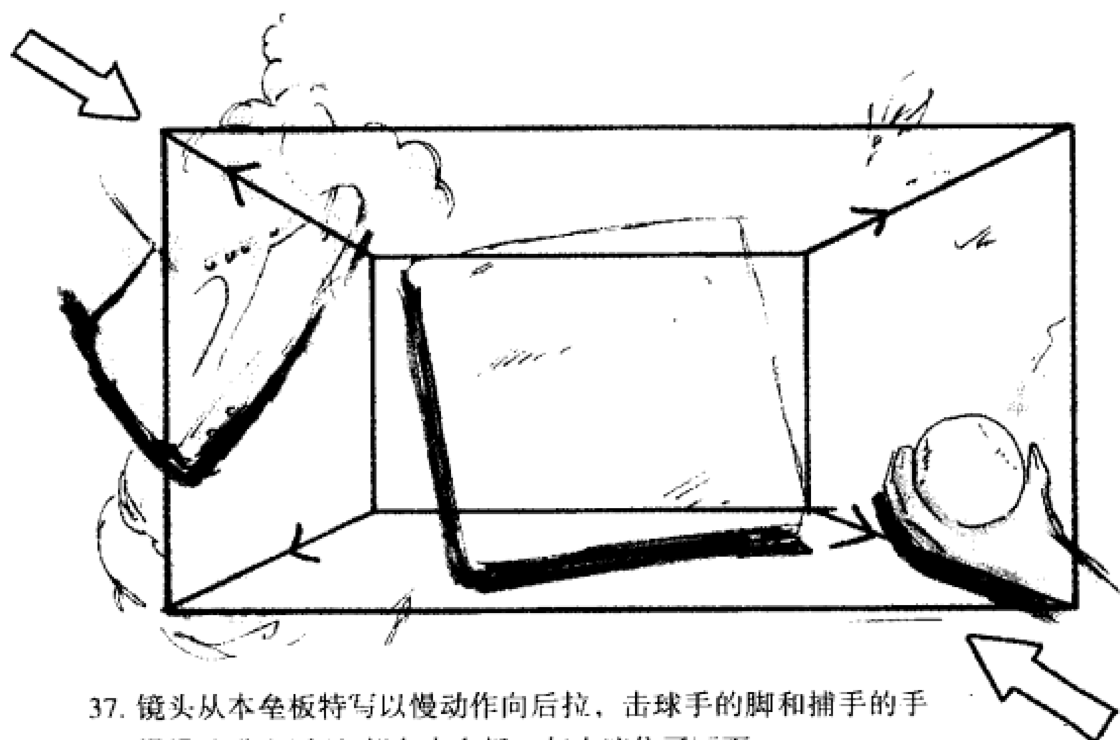


35. 俯拍镜头，慢动作。摄影机跟拍正在跑的击球手的影子，球慢慢地进入画面，这是影子的竞赛



35. 慢动作持续，摄影机摇下至通向本垒的线，捕手准备接球

图 14–1　动作段落中摄影角度的叙事范例



37. 镜头从本垒板特写以慢动作向后拉，击球手的脚和捕手的手慢慢地进入画面，朝向本垒板。灰尘遮住了画面

图 14–1 动作段落中摄影角度的叙事范例

结论

从这个简短的故事里你可以看见，摄影机角度受到故事以及其他图像和调度的策略非常强烈的影响。在此例中，慢动作和影子的运用，是促发使用某些摄影角度以及使用“影像调度”的原因。因为球从高处经过，而影子是在地面上，它们就好像是场景中的演员一般。理所当然地，为了要记录场景中一低一高的动作，就必须使用高角度来拍摄。当然，在建立动感的节奏上，轻微的摄影机角度的变化和极端的视角是一样重要的。

我应该附加说明的是，这个故事板是根据草稿所画的第一版草图，是用来计划故事的基本概念的。前二十张草图费了一个多小时用铅笔画出来，有一半以上的图并未从第一次的草图做大幅度的修正，而其余的图则重新画过。在实际作品里，我们可能要画两张或二十张草图，直到意念被有效地执行。比如，一开始，我的想法只是投手来到投手板，然后被击出一支全垒打。关于太阳、云和慢动作是在画草图时发展出来的，当我正式画图时，我决定加上奇妙的排水管笑话，但它很有可能在另一版中被删掉。

第十五章 开放与封闭式构图

OPEN AND CLOSED FRAMINGS

开放与封闭式构图这名词,是用来形容在处理画面时,要容纳观众或除去观众参与的一种构图技巧和策略。在电影中,开放式构图多半出现于纪录片中,画面里许多元素都超出作者的控制能力。在那样的调度中,有些人的身体局部可能会被画面的边缘切掉,或部分被前景的事物遮掉。封闭式构图则要求小心地安排人物的位置,以达到最佳的清晰度和画面的平衡,这类的构图常出现在摄影机放在动作范围之外的情况里。开放式构图似乎比较写实,而封闭式构图则显得较舞台化。

两者的差异并非没有矛盾。当然,事实上,无论对观众显著与否,所有的构图多少都是由拍摄者安排的。电视广告就有借用纪录片风格的情形,刻意地安排构图,使之看起来像是未曾安排的样子。这类刻意的不经意性,是借助于一般观众对纪录片风格与客观报道的认知而来。相反的,许多纪录片拍摄者借着等候数周或几个月,以获得精确的季节和气候。而制作高度风格化的构图,是为了在这种情况下创造更强烈的影像效果。在我们影像饱和的文化中,我们越来越难分辨开放和封闭式构图的差别,因为影像制作者完全了解它的流行意义,故常利用它来欺骗观众。

也许我们最好把开放和封闭式构图当做是一般化的描述,要记住技术下蕴藏的意义来源于它所处位置的上下文关系。对于剧情片导演而言,开放与封闭式构图最有趣的层面,是如何运用它们给观众提供不同程度的参与度,以及培养与银幕上人物之间的亲密性。电影人如何使用这种关系,引发了美学距离的议题。

15.1 美学距离

美学距离是用来描绘一件艺术品操纵观者程度的词汇。所有的传播都多少是具操控性的,但有些作品允许观者在观看时拥有更多反省和参与的机会。在电影制作中,美学距离被巧妙地应用着,不像小说家或诗人,一位导演实际上创造了画面中物理的深度和距离的幻象,然后最终呈现在影院银幕之上。镜头的大小,从大特写到远

景，将观众与被拍摄的主体置于一种物理的关系之中，除了具有心理学上的意义，最终，这种物理关系也带出了某种道德的暗示。

15.2 亲密的程度

在下面的例子里，我们将检视构图的方法、摄影机和镜头的选择，如何影响观众在场景空间和场景中人物之间的参与度。

我们的故事是拍卧室中的一对男女，男人与他前一天晚上才遇见的女人刚刚度过了一夜。他知道女人后悔邀请他到房间，而现在，当晨光射入房间，他们都不愿意去面对彼此对对方的期望。导演想把观众带入动作范围，让观众可以感觉到他们亲密的关系。因为这场戏是由男人的视点写的，导演感觉他必须在镜头构图时维持这个视点。

开放式构图范例

版本一

导演决定以卧室的全景开场，他拍了三个测试镜头、画面 1、2 和 3，并把它们并列在一起(图 15-1)。因为这场戏是由男人的视点写的，他选择了从男人这边的视角来拍。他把摄影机放在一个低角度，让男人比女人容易被看到，借此促使我们认同男人的视点。导演思考了他的选择，他觉得画面 2 和 3 也许太靠近人物，因为接下来拍的是特写镜头，所以他希望镜头从开场镜头到接下来的特写有比较大的变化，所以他选择了画面 1 作为开场镜头。

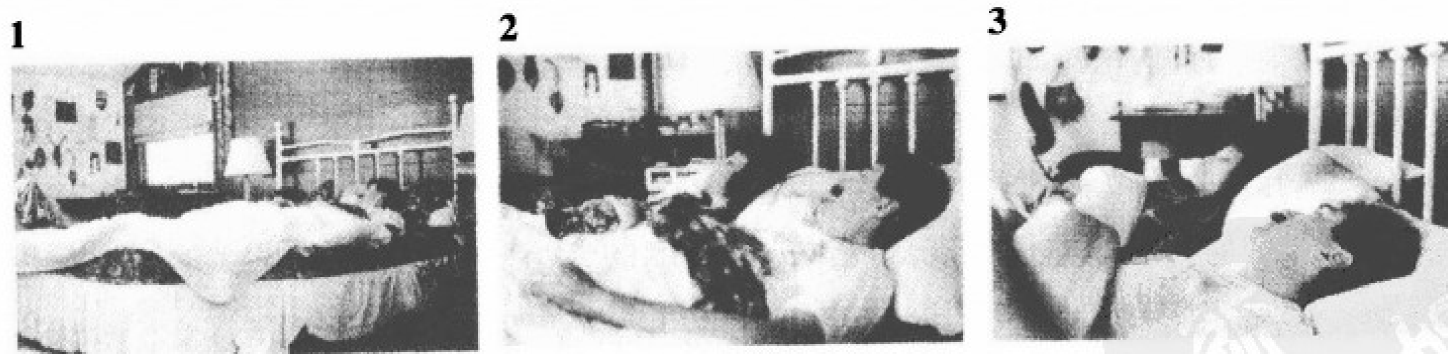


图 15-1 开放式构图范例(版本一)

版本二

导演决定移近至女人的特写，他拍了三个过肩的特写镜头，以供选择(图 15-2)。在每个镜头中，男人都明显地注视着女人。请注意画面 2 和 3 使用景深来强调其中一



图 15-2 开放式构图范例(版本二)

个人物,虽然一般认为对焦清晰的演员,就是被强调的一位,但并非永远如此。借着选择正确的构图和动作,未被对焦的演员也能成为关键人物。导演选择了画面 1,因为他想缓慢地进入故事,他觉得画面 2 和 3 在此阶段的动作显得太过亲密。

版本三

导演比较了两个新的镜头,这次是从反拍的角度,会被用在前几个版本的镜头之后(图 15-3)。在画面 1 的镜头里,我们保留了情感的距离,导演决定移进至较近的镜头,他选择了画面 2。这是为了将观众卷入更亲密的关系,并与前一镜头大小产生明显的对比。

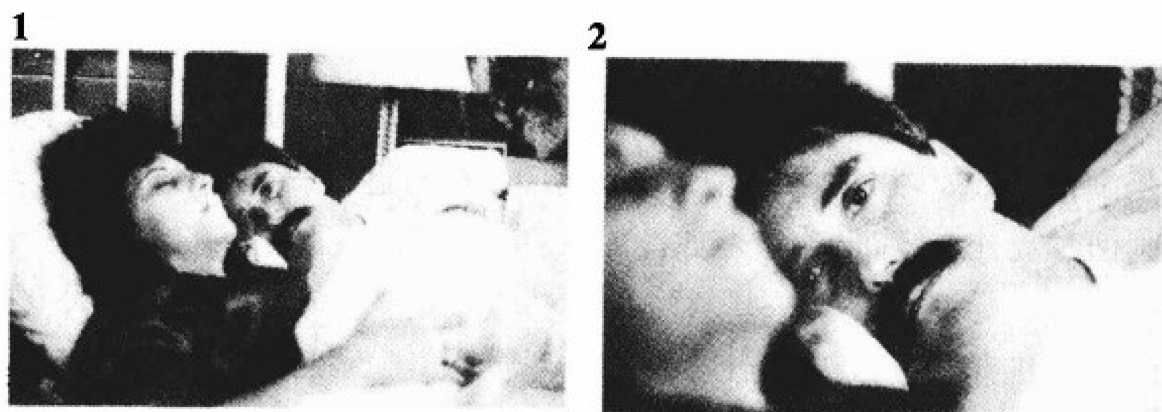


图 15-3 开放式构图范例(版本三)

版本四

导演检视了这个段落,而后对上个选择感到不安。他希望把反拍镜头切得更近,

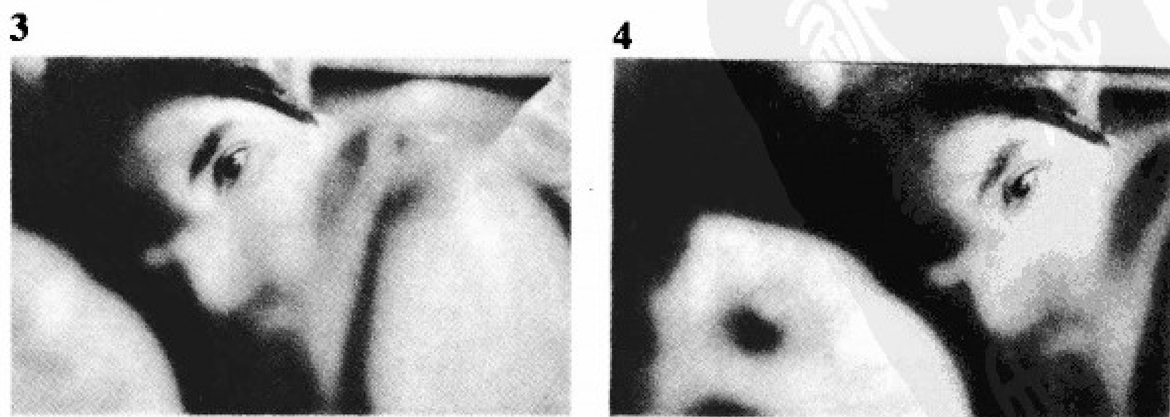


图 15-4 开放式构图范例(版本四)

但感觉男人在反拍镜头中的特写太过突出，也觉得想多呈现一些女人的部分。他现在认识到画面 2 中男人占据了太多位置——显得太本位主义了，所以他测试了两个新的构图，画面 3 和 4(图 15-4)。

这两个画面相当的开放，在这两个画面中，女人被重新构图，她背对着男人。除了画面 4 让我们看见更多女人的脸部外，这两个镜头几乎是一样的，其中女人的脸也是失焦的状态。更重要的是，我们看见她是醒着的，眼睛张开着。每个镜头都强烈地影响了场景的戏剧重点，画面 3 表现了男人不能了解女人，她限制了男人的视点，同时她也被隔离在画面以外。在一个以男人为视点的场景中，画面 4 几乎是一种痛苦的揭露，我们看见女人是醒着的，但无法面对男人，疏离感相当强烈，这也是导演决定使用的镜头。

开放式构图借着构图与故事元素的使用，创造了一种我们得以分享男人心理活动的脉络。如果导演要让观众从一个中立的视点来看场景，他也许会以封闭式构图来创造场景。这种距离并非绝对的，而是像开放式构图策略一样，能不同程度地进行创造。在一部片子里，全部使用开放或封闭式构图策略是少见的。导演决定以封闭式构图重新思考卧室场景，让观众较少介入身体与情绪，来观看场景。

封闭式构图范例

版本一

导演为开场镜头测试了三种不同的摄影角度，即画面 1、2 和 3(图 15-5)。画面 1 是平衡的，缺少引发下一个镜头的动感张力，这使得观众不需要镜流的推动自觉进入画面和动作。然而，动作是如此的遥远，如果要显露更多的细节，切至较近的镜头就是必要的。导演也许会选择整场都维持这个镜头，而借着让这对男女离开床铺，让动作向摄影机移动来改变视点，而非透过剪辑。画面 2 提供了更清楚的视点，它将这对男女放在非人的视点上，而限制了观众的亲密度。在此例中，我们不只是在戏剧动作的范围之外，我们还高高在上。最后，画面 3 是最远的镜头，但它仍然维持着中立和远距离的姿态，请注意斜角易于使镜头较不封闭。

导演喜欢画面 1，而且考虑到调度场面时演员必须从床上坐起来以完成动作，在做此事以前，他尝试了另外一种系列的镜头。

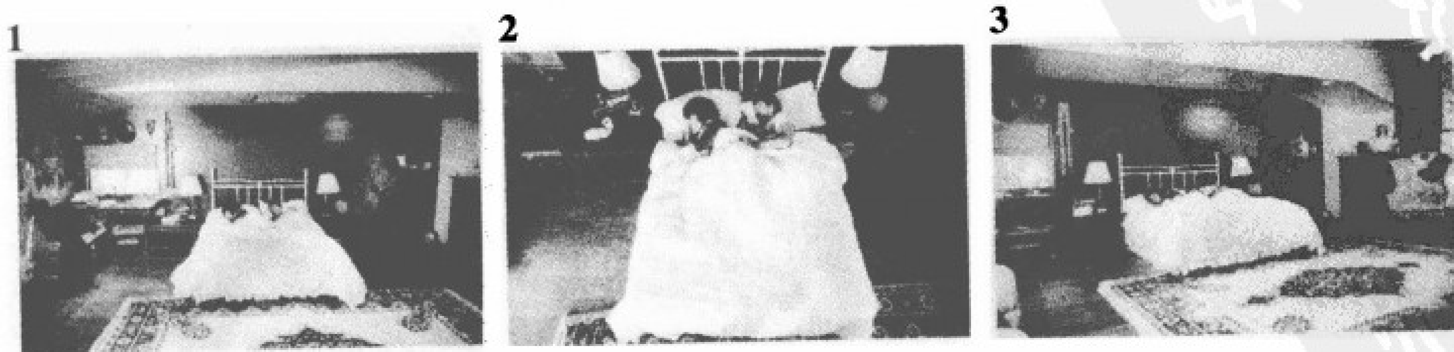


图 15-5 封闭式构图范例(版本一)

版本二

前一个封闭式构图系列里的三个画面，都属于一个段落，而非一个主镜头的个别版本。导演决定如果他不使用这对男女的特写或中景，在我们听见男人或女人的心思而镜头切到床的某一边时，他可以维持着情感距离（图 15-6）。这整个尝试是相当风格化的，而且避免与角色有任何心理上的认同，这种心理的认同却又是剪辑风格的基础。虽然开放式构图以及其他制造距离的方法，因较不具操纵性而被激进派的电影人所喜爱，然而两种方法都不能保证，它们够平衡地处理素材。最终，无论使用了什么技巧，观众仍然是被操纵的，而且影片所能展现的完整性和意图，基本上都在作者所希望的范畴内，不在于使用了什么技巧。

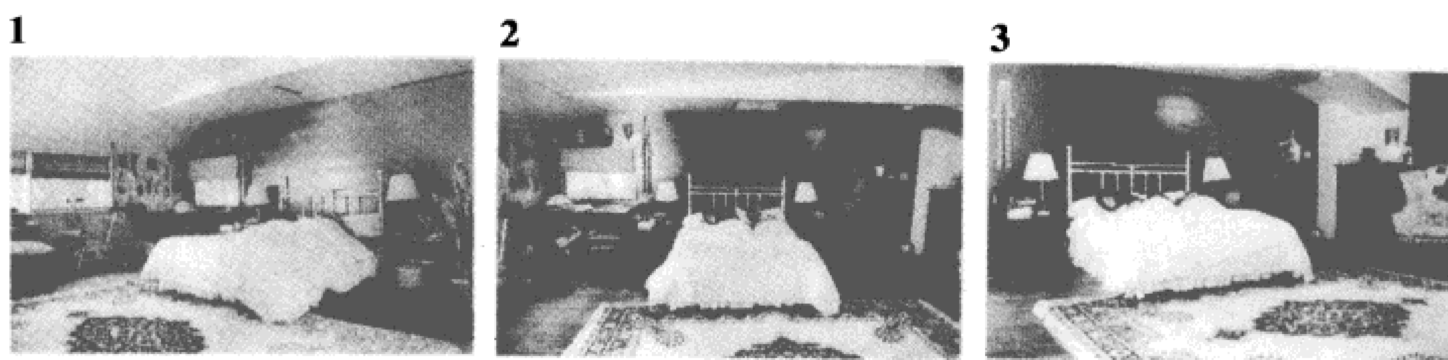
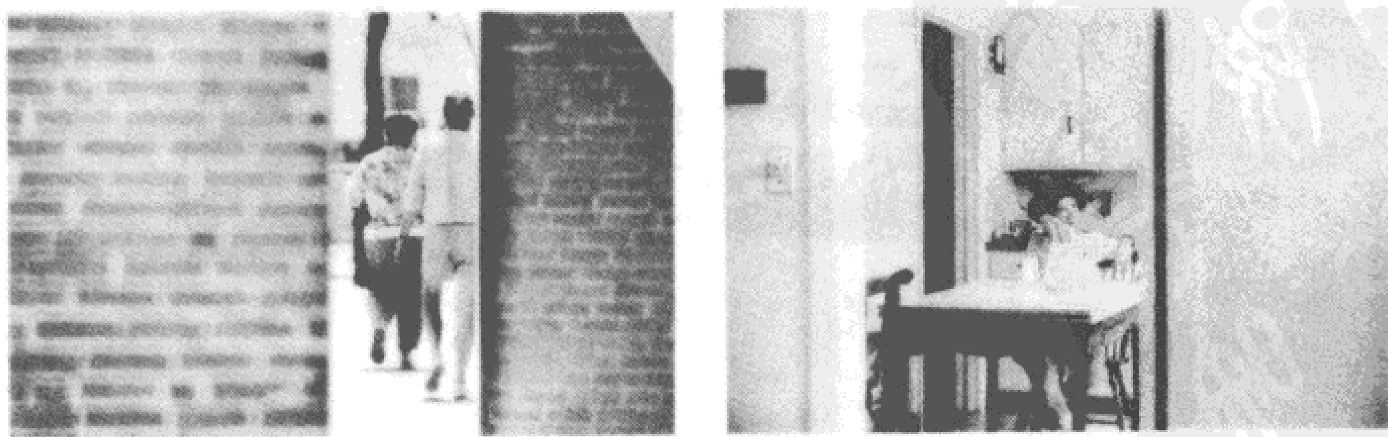


图 15-6　封闭式构图范例（版本二）

15.3　构图方法

正如我们刚刚所看见的，开放式构图运用了前景的元素来涵盖主体，可以把它当做一种强调，或利用前景元素将人物摆放在新的关系位置里的方法，或者当做一种把观众带进场景空间里的方法。构图方法也有纯粹用来增加画面的深度感的，下面所展示的几个画面即是。

示图 15.1 的走道与门框成了画框中的画框，使我们与动作分离，被放在偷听一



示图 15.1　构图方法一

段对话的位置上。

在不同水平面上的动作也可以被分隔开来，如示图 15.2。在此例中，建筑物被用来框取动作。



示图 15.2 构图方法二

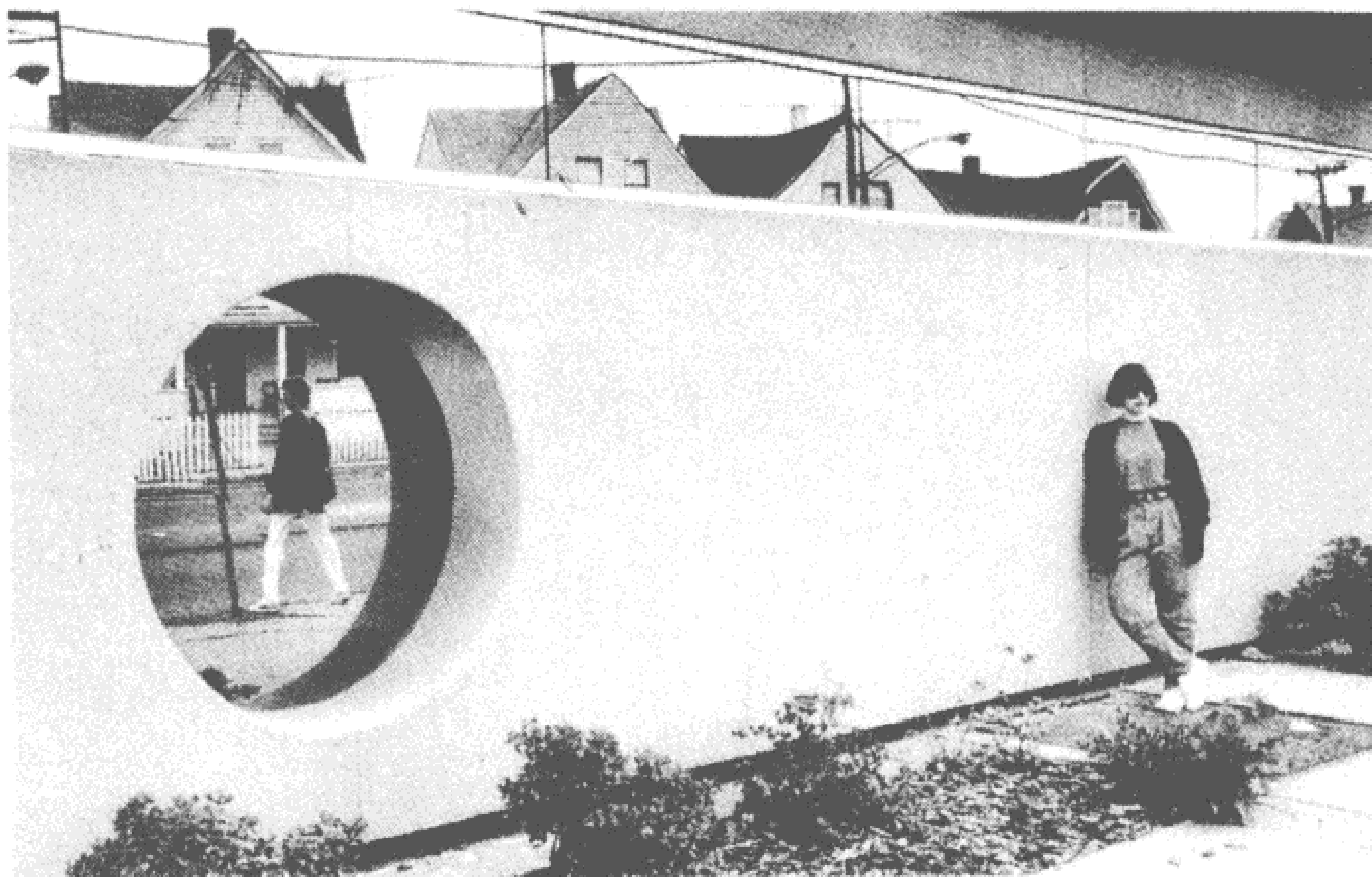
在示图 15.3 中，因为远摄镜头会压缩动作的深度，所以使前景的元素拥挤地出现在镜头前，而实际上它们距离摄影机很远。使用这种构图方法易于保留信息，而只



示图 15.3 构图方法三

用显露出主要对象的部分内容。这种方法不同于窗户或门框的方法，因为后者更致力于将我们的注意力导向画框中的主体。

镜子，一直是强烈吸引电影人的工具，因它可以在单一镜头中结合正拍与反拍的镜头，示图 15.4 就是这样的例子。



示图 15.4　构图方法四

现在我们可以继续谈到视点，这是下一章的题目，它和我们刚刚讨论的构图方法，有密切的关系。



第十六章　视点

POINT OF VIEW

在前一章所探讨的开放与封闭式构图中，我们讨论了种种图像的和剪辑的技巧，它们决定了观众介入到银幕上人物间关系的程度。另一方面，视点也决定了观众要认同谁，这两个概念的关系相当密切，而且在电影中一同发挥功效。

电影中的每一个镜头都表达了一个视点，而且在故事片中，视点常常改变，有时候每换个镜头就变化一次。整体而言，视点常被称为叙述姿态，对观众而言，它通常是隐形的。然而它所累积的变化的效果，深深地影响了观众诠释任何场景的方法。撇开我们所熟悉的希区柯克对主观技巧的运用，塑造任一场景叙述姿态的摄影机摆放法、剪辑和构图，往往是被大众忽略的。这也许说明了一个事实，视点也许是导演对电影贡献的最重要层面，但在许多片子中都被漠不关心地处理了。叙述姿态常沦落为关注技术或影像的意外结果，更糟糕的是，仅仅是被任意操纵的结果。

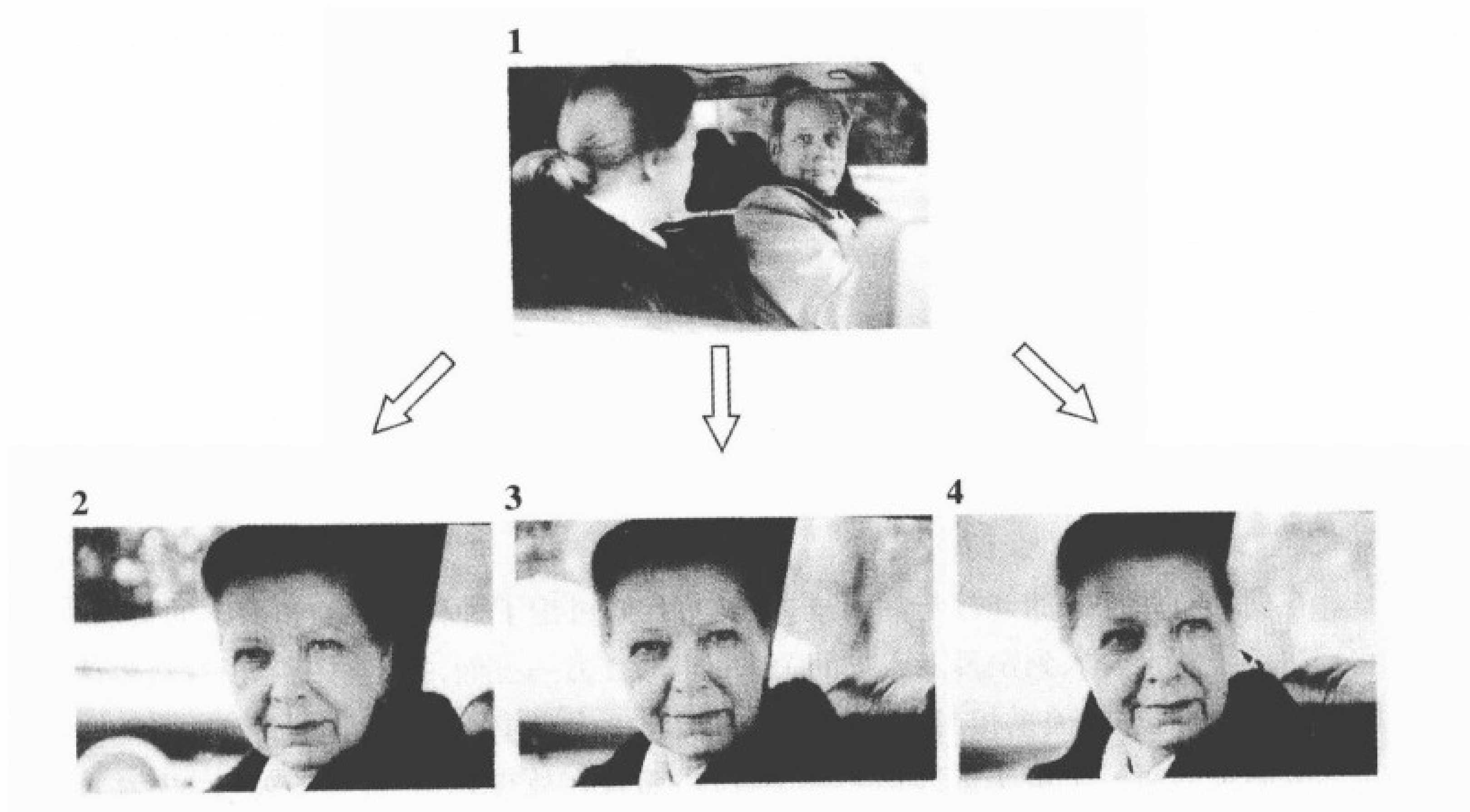
为了更深入地了解电影人如何使用摄影机来决定视点，让我们开始检视电影中的三种叙述类型，它们来自文学名词，用来表明视点。

16.1　第一人称视点

第一人称叙述，可由希区柯克所使用的主观性技巧作为示范，在他的影片中我们透过角色（即故事中的“我”）的眼睛来看事件。但是，过量使用主观性视点，会在故事片中显得笨拙，因为我们只被赋予一位角色的视觉观点，而透过表情或姿势观看他或她自己反应的权利，则被剥夺。

16.2　受限制的第三人称视点

受限制的第三人称视点，是以一位理想的观察者的立场来呈现动作，这是好莱坞电影中最普遍的叙事风格，但很少单独使用，大部分的时间都是与部分的全知视点与主观视点并用。



示图 16.1 视点与认同程度

16.3 全知视点

在电影中，要呈现全知的视点，我们必须知道角色在想什么。这需要使用到某种形式的旁白、声音或字幕，完全使用旁白被多数人认为是不具电影感的，而且很少人这么做。事实上，旁白在过去仅仅只是被暂时地探讨过，而且到目前为止，没有一个主流电影的导演，曾以非常有创意的方式，发展出结合了文字和影像的叙事风格，这个领域可说仍是开放的。

16.4 认同的程度

在一篇小说或短篇故事中，任何时候都不存在"我们在读谁的视点"这样的问题。在电影中，视点就比较不确定，而且在某些例子中，一个镜头可以传递一种介于第三人称视点和一个完全主观镜头之间的叙述姿态。

在剪辑里，最有效的剪辑指示点，是演员在特写中的视线。示图 16.1 展示了一个典型的主观镜头的机位，"视线剪切"。在此镜头的下方，是三个可能的反拍特写镜头。

在画面 1 里，车内的男人看了坐在他身旁的女人一眼。在画面 2，我们切到他的主观镜头，是一位回望他的女人的特写。因为那是主观性的镜头，所以女人直接注视着摄影机，这样运用的话，很清楚地表明了这个特写是来自男人的主观镜头。将它与画面 3 的特写相比，后者是从与女人视线成大约 45°角所拍的镜头，这显然是受限制

的第三人称视点，这个镜头使我们既不认同男人，也不认同女人。但如果我们将摄影机向女人视线外移动几度，如画面 4 所示，那会发生什么事呢？在这种情况中，假如这个特写代表了男人的视线，那么我们与男人的关系会比较亲近。就某种意义来说，这是一种修饰过的主观镜头。

这是一个有价值的观念：每个镜头都有它主观性的程度，更精确地说，都提供了我们认同的程度。基于这个理由，过肩镜头和双人镜头就可以根据演员的视线和叙事脉络，来强调场景中某一个人的视点。大体而言，摄影机越靠近特写中演员的视线，它所提供的观众认同度越高。

16.5 观众的参与与认同

决定观众的认同度有两种方法：以影像控制，或以叙事控制。影像的控制是以构图与演员的调度来引导我们对演员的认同。前一章中我们讨论过的修饰过的主观镜头，就是一个由影像来控制的例子，画面中演员如何被摆放决定了观众的认同倾向。

叙事控制运用几种策略来引导我们的认同，但这些多依赖于剪辑。比如，在侦探故事中，情节常跟随着私家侦探走，场景开始于私家侦探来到的地点，结束于他离开的地点。即使这类故事是由第三人称的视点和封闭式的构图来叙述，但故事的内容脉络多半暗示着，我们是从私家侦探的视点来认知事件的。

16.6 设计视点

对以影像和叙事控制视点而言，没有硬性和便利的规则。为了达成它们完整的意义，这两种方法是彼此依存的。电影人在拍摄经验中培养的最重要的技能，就是对任何镜头和段落中的主宰性视点形成高度敏感且直觉式的意识。

在下一个例子里，我们回到前一章讨论过的卧室中的男女的例子。第一组照片呈现了主观性的段落，使用了“视线剪切”的方法来交代镜头（图 16－1）。然而，这里所显示的基本原则，也可以运用在不全是主观性的戏剧情况中。

视点设计范例

版本一

导演以画面 1 的黑画面淡入开场，模拟早晨男人醒来张开眼的主观镜头。画面 1a 是淡入完成之后，从男人的主观镜头拍摄的女人的特写镜头。画面 2 是反拍的男人的特写镜头，有一部分被子被遮住。这是与往常“视线剪切”的剪辑模式相反的做法，在

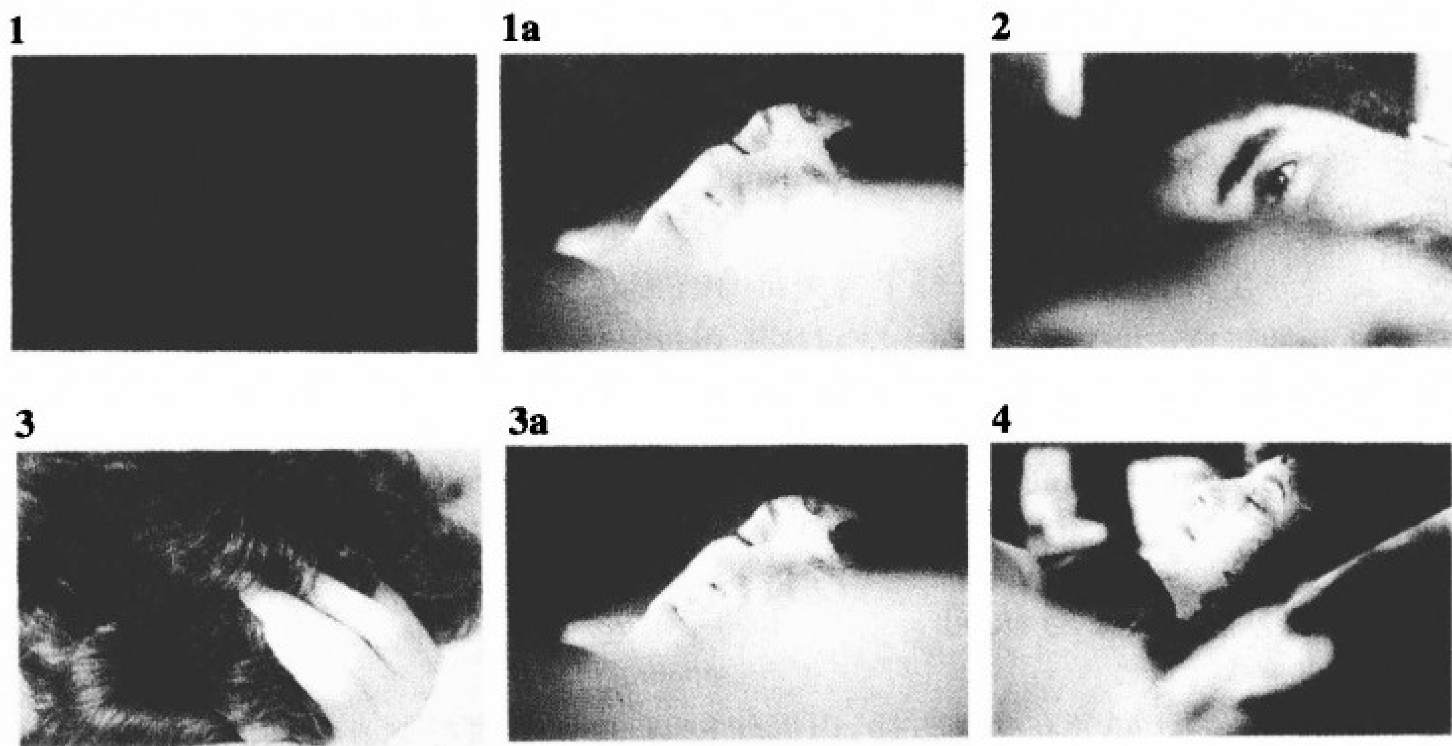


图 16–1 视点设计范例(版本一)

这个版本中,主观镜头先出现,然后“注视”的镜头才出现。

导演决定以新的开场,即画面 3 的女人镜头,来修改这个段落,这次我们只看见她的后脑勺和她头发中的手指。她在画面 3 中向摄影机这边转身,并在画面 3a 里完成动作。画面 4 运用了“视线剪切”,尽管我们在这个蛮紧的过肩镜头中看不见男人的眼睛。把这个画面与前一段的画面 2 相比,这两个画面都有将女人的特写当作一个主观镜头的功能。

版本二

导演决定以传统主观镜头的剪辑模式来开场,即以眼睛的大特写作为开始,然后接到一个必然反拍的主观镜头,和一个过肩双人镜头(图 16–2)。现在让我们回头,看看前一个版本,这些也许是剪辑师根据这几个镜头初剪时提供给你的选择。如果这些镜头是固定的,你便可以很容易地改变镜头次序。然而,如果这些镜头中有变焦或摄影机运动,你的选择就减少了,这是假设你依循传统剪辑规则时的情形。



图 16–2 视点设计范例(版本二)

版本三

这次导演将设计一个听觉的主观段落，观众将从男人的视点来观看与倾听事物（图 16–3）。这个延长的段落从下面开始，并持续到下一页。画面 1 由一片漆黑开场，我们听见轻微的呼吸声，然后画面慢慢地淡入至画面 2~4，即床被的特写，有女人稳定的呼吸。在画面 5 里，我们看见男人的特写，一个几乎仅仅局限于他耳朵的特写。这等于是“视线剪切”的听觉版，以耳朵的特写来代替眼睛的特写作为开场。我们切到画面 6，一个女人脸部的特写，声轨上有她沉重的呼吸声。在画面 7，我们回到男人，他是醒着的，并看着女人。画面 8 是从男人的主观镜头出发，望着女人转身后的肩膀。在画面 9 里，我们回到望着女人的男人眼睛的大特写。在画面 10，导演突然变换至女人的视点，我们停留在这个镜头上几秒，直到她坐起出镜。

在画面 11 里，女人坐在床边，然后在画面 12 中转向男人。导演采用“视线剪切”的做法，就是切到一个过肩镜头。因为画面 13 是透过女人肩膀拍摄的很紧的镜头，而且很明显地，是根据她的视线而拍，因此我们分享了她的视点，并认同于她。导演并没有继续延展这个场景，仅以一个单独的反拍双人镜头画面 14，来取代了画面 12 和 13。在此单独的镜头中，画面包含了女人的注视，以及她所注视的对象。很有趣地，当这个动作是从第三者的视点来看时，这样的调度鼓励我们认同女人。在视觉的层面上，这个镜头的主题是女人看着男人，然而，这只是一种刺激我们兴趣的方法，使我们想要了解女人对她所见之事物的反应。镜头的第二个主题是女人的思想，因为她的反应并没有在对话或其他行为中显现。这个机位借着邀请观众思考女人的感觉，从而提供了许多主观镜头的特质。

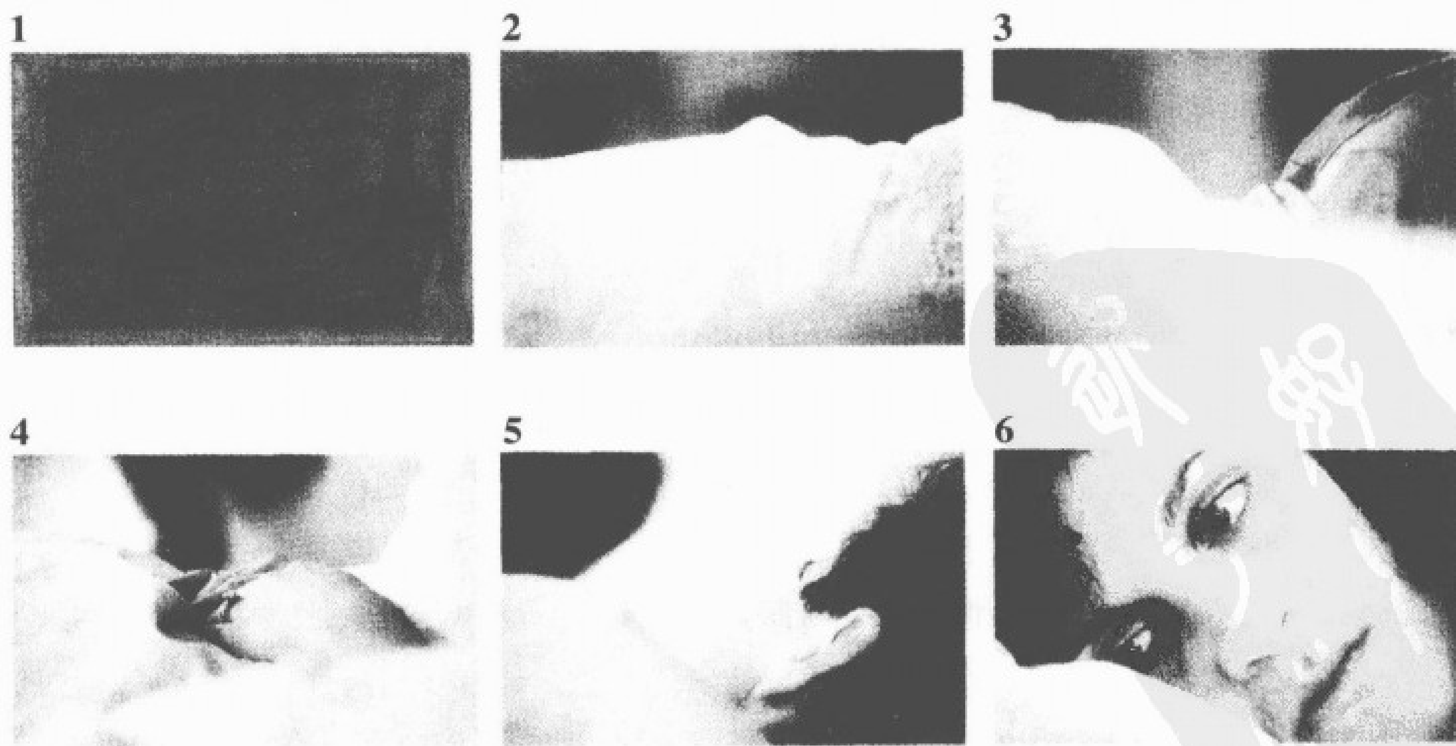


图 16–3　视点设计范例（版本三）

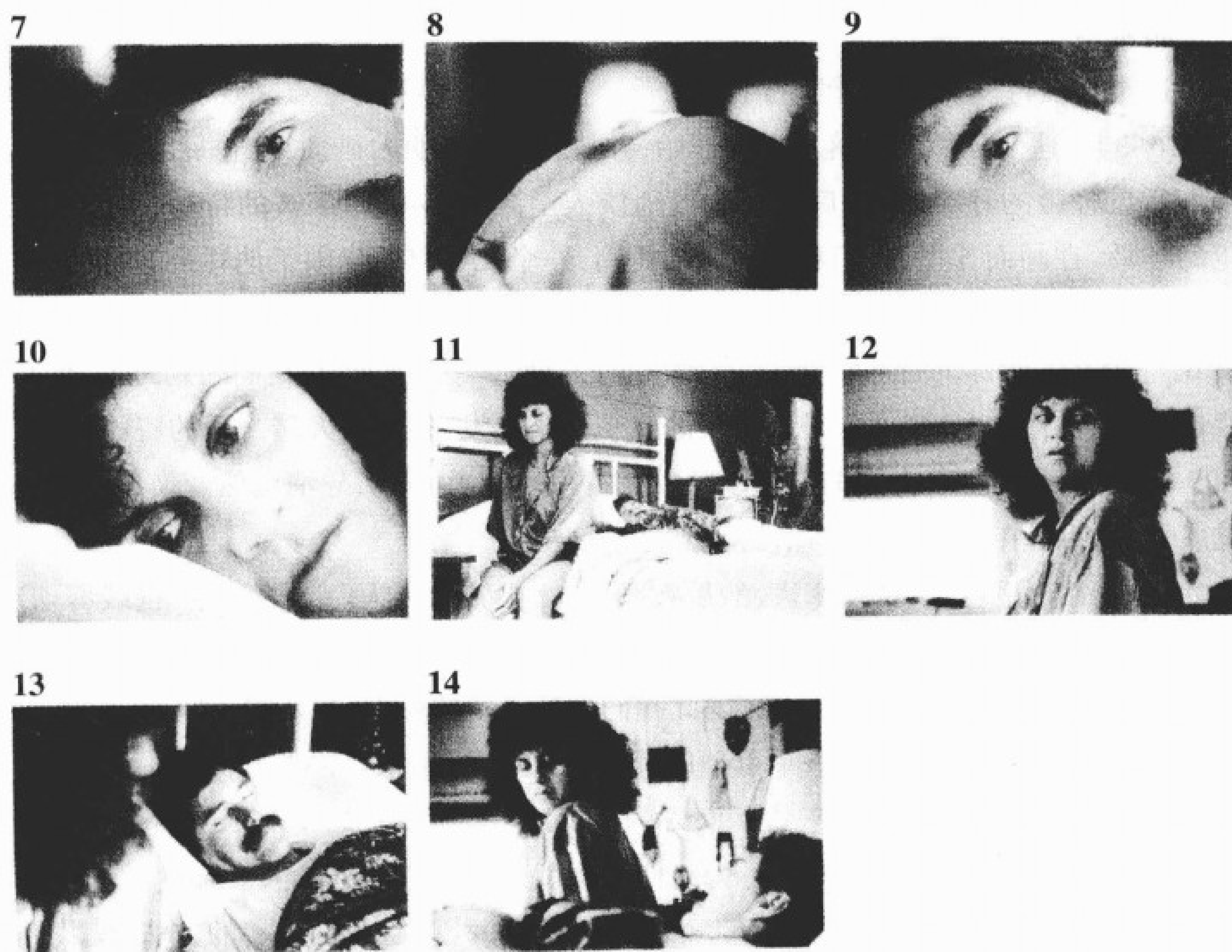


图 16-3 视点设计范例(版本三)

16.7 视点的叙事控制

在下一个情况里,一位女人在海滩寻找她的丈夫,然后发现他单独坐在沙滩上。我们此时的目的,是要寻找各种能使观众认同场景中某一角色的各种方法。

视点的叙事控制范例

版本一

第一个段落使用经典的主观机位(图 16-4):画面 1,一个女人向画面外望着;画面 2,我们看见她所看的对象;画面 3,以双人镜头建立了人物的位置关系。在这个段落里,我们因两个理由认同于女人:第一,她是陪同我们(观众)进入场景的人;第二,在画面 3 里,双人镜头是以她的视线为依据的。这是简易的做法,因为我们是在戏剧动作范围之外,较接近于中立的观察者。

把这个段落与下个系列相比,画面 4~6 以一个新的镜头结束。在此例中,直到最后一个镜头,我们都仍然停留在女人的视线中,只是这次是从一个反拍的角度来看。

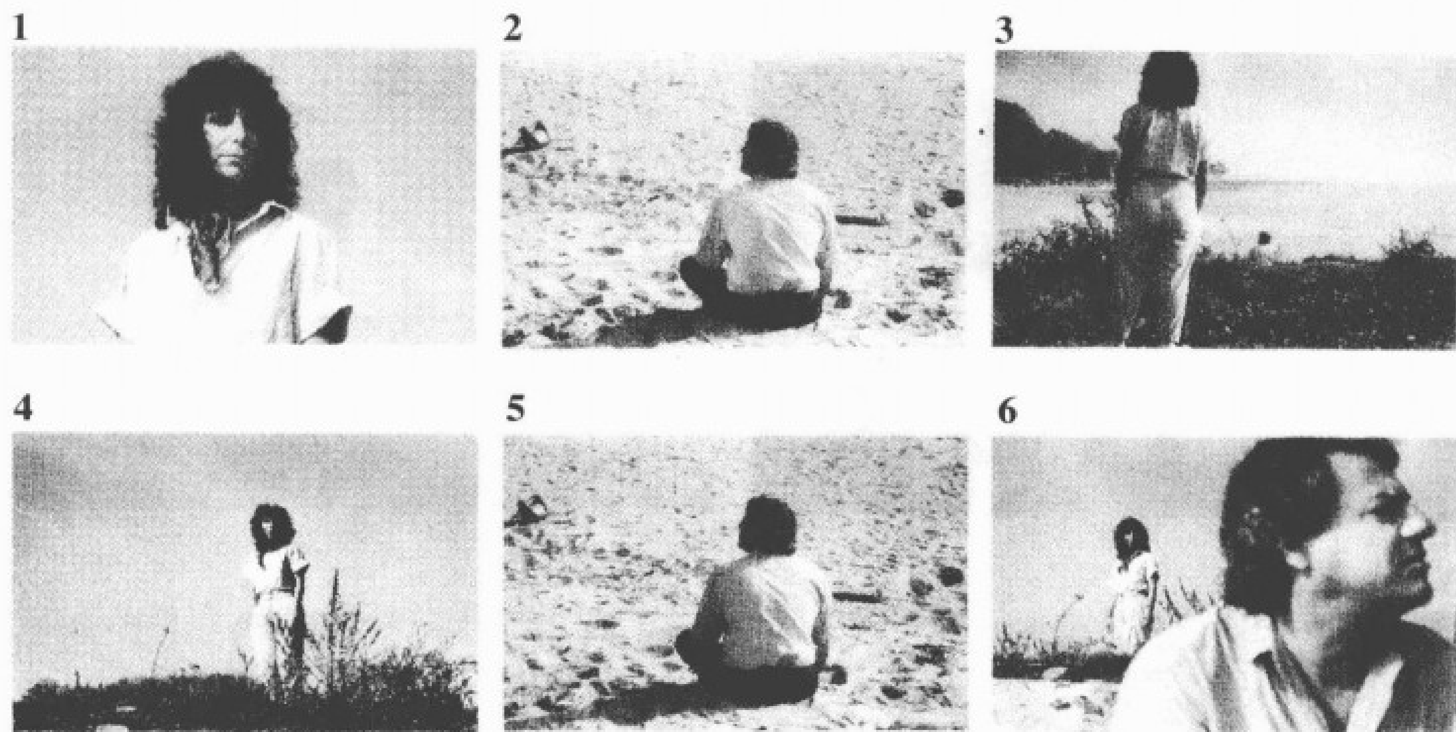


图 16–4　视点的叙事控制范例(版本一)

这两种影像的策略，造成我们对女人有不一样的认同。很有趣地，在画面 6 里我们靠近男人，但并不减损我们对女人的认同。这是因为这个段落的叙事脉络，是由女人开场，塑造了我们看接下来的镜头的方法。

版本二

在下面的系列中，我们可以来看看，如果以男人作为前一段落的开场，会是什么样的情形(图 16–5)。问题在于，这种方式是否会建立起我们对他而不是对女人的认同。根据剪辑，我想答案是，视点是介于男人与女人之间的。为了测试这个视点，你把它当成会在银幕上呈现的样子来观看。首先，在你看的时候，请计算镜头的时间长度，让男人的镜头长于女人的镜头。现在，以女人的镜头(画面 2 和 3)较长的方式来读，认同感通常会往拥有最长银幕时间的主体上靠。而且，女人很明显的是看着男人的，而男人的注意力，则并未集中在任何我们可以分享的事物上。

建立这个段落的一部分策略，是由右边拍摄男人的镜头，这和女人的视线是相反的。这里提出了决定视点的另外一个因素——视点与视线相关。一个能暗示人物思想的镜头的任何层面，都会建立起有利于观众认同的情况。眼睛的镜头，以及特写镜头，一般而言都属于这个范畴。这也是画面 3 女人的过臀镜头并没有加强画面 2 中“视线剪切”的效果的原因。如果我们以女人头部的过肩镜头来替代，我们对她的认同也许会更强一些。

PDG

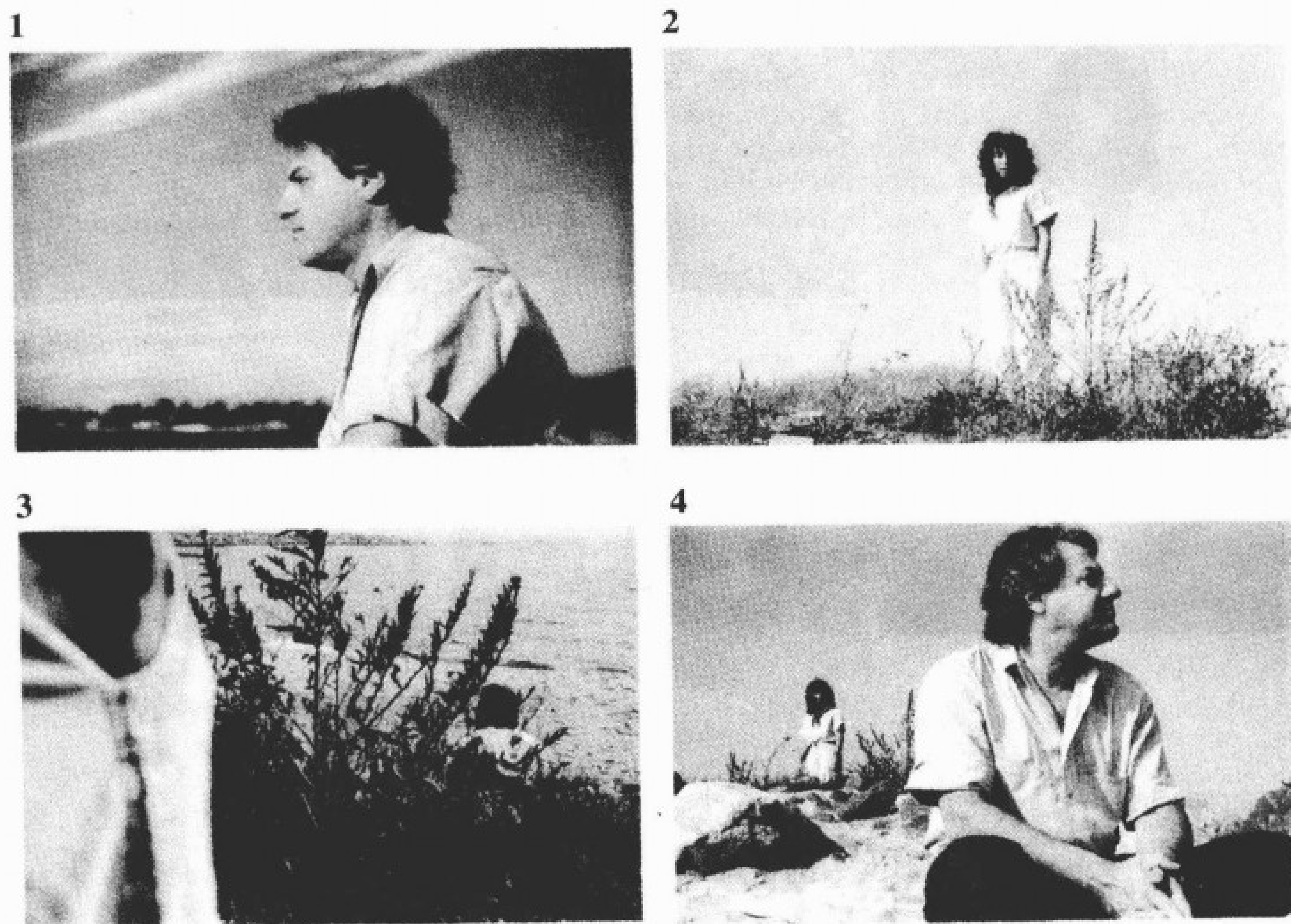


图 16-5 视点的叙事控制范例(版本二)

版本三

在这最后的系列里,我们结合了版本一和版本二的策略,来看看认同感可以得到怎样微妙的控制(图 16-6)。在画面 1 里,我们以男人开始,然后直接切到女人看着他。如果我们就停在这里,我们的认同就会在女人身上。切至女人的视点,会锁住我们对她的认同感,如最后来自她视线的结束画面所起的效果一样。但现在我们再把镜头看一遍,你会发现,男人在影像上有最强烈的特写镜头,而且出现在三个镜头里,而女人只出现在两个镜头中。

很清楚的是,镜头的种类和镜头间的配合,对于发展一致的视点而言,会比分给特定演员镜头的数目还要重要。最后,很重要的一点是,我们所认同的对象必须维持一致。在最后这个系列里,从同一个角度拍摄的女人的两个镜头,它们所建立起来的认同感,要强过男人的三个镜头所能达到的,而男人的镜头都从不同的角度拍摄。



图 16-6　视点的叙事控制范例(版本三)

PDG

第四部分

运动的摄影机

第十七章　摇镜
第十八章　升降镜头
第十九章　推轨镜头
第二十章　推轨镜头的调度
第二十一章　转场
第二十二章　画幅制式
第二十三章　告别的镜头


PDG

第十七章 **摇镜**

THE PAN

在接下来的四章中，我们将探讨镜头运动的使用技巧。一般而言，运动镜头在执行上会比固定镜头更为困难与费时，但它也提供了电影在影像和戏剧表现上显得独具特色的机会。运动镜头取代了一系列剪辑的镜头，去跟随一个主题，去连接不同的意念，去创造影像和节奏的变化，或在一个主观性的段落里模拟一个人物的运动。

在摇镜、推轨和升降这三种镜头运动中，只有摇镜可以不用将摄影机从一个地方移动到另一个地方就能完成镜头运动。当把摄影机架在升降机或移动式摄影车上，并在空间中运动时，所拍的镜头就被称为运动镜头。不同的镜头运动类型，通常结合在单一的镜头、升降镜头或推轨镜头里，并且需要一些摇镜才能将主体保持在画面内。在一个长镜头中，一次运动摄影可能包含了升降运动，以及接下来跟着的推轨运动，同时又有摇镜和变焦镜头，来拍摄一段经过设计的动作。

摇镜是最简单的运动镜头，它使用简单的器具，并很容易执行。像所有运动镜头一样，在单一的镜头中，它提供了多种视角，可作为剪辑的另一种选择。

17.1 *左右横摇和上下竖摇*

摇镜有相当多的用途，而且是最容易执行的镜头运动之一，不需要像推轨和升降镜头所要求的准备工作和笨重器材。在水平全景镜头里，摄影机在一个垂直的轴心上旋转将近 360°，就能拍下整个可见的水平线。摄影机也可以垂直的摇镜，来拍摄上下方的景物。摇镜和其他镜头运动的区别在于，摄影机是立在一个轴心上，并在同一地点上旋转而不变换位置的。因此，摇镜无法提供推轨镜头、升降镜头和手持摄影所能提供的在透视感上戏剧性的转移。就这个层面而言，它和固定镜头很相似。同时，摇镜表现空间的速度，要比推轨和升降镜头来得快，而且后者还得通过助理人员实际地在地面上移动摄影机来完成。摇镜可以在足球场上，很容易地瞄准一个球门，然后摇至另一个球门。而一个快速的推轨镜头，则需要花 15 秒或更长的时间来拍完相同的距离。

摇镜可用来：

- 拍摄比固定镜头更大的空间。
- 跟拍移动的动作。
- 借着影像的外形，连接两个或两个以上的兴趣焦点。
- 在两个或更多的主体间，连接或暗示一个逻辑性关联。

17.2 全景镜头

摇镜最被熟知的拍法，是缓慢地摇拍风景，这是在家庭和户外电影中需要拍开放的空间时会出现的主要做法。风景的摇摄，通常被当做交代镜头使用。典型的用法是，以垂直上下摇镜来拍一栋摩天大楼，以传达高度的感觉，以及水平摇摄来传达一个地方的广阔性，像是沙漠或海洋，这远远超过了固定镜头所能涵盖的范围。

霍华德·霍克斯(Howard Hawks)的《红河》(*Red River*)中一个最广为人知的镜头就使用了180°摇镜。大批牛群预备迁移的第一天早晨，是这部影片的中心，霍克斯想要展示这项事业的庞大，以及牛群的数量众多，于是把摄影机放在牛群的中心，靠近几位骑在马上的主要演员。一个缓慢的摇镜开始了，在牛仔们紧张的注视下，涌现出成千上万的牛群，向四面八方无限地奔跑着。摄影机先旋转了半圈，几秒之后碰见主角约翰·韦恩(John Wayne)。他是这群人的领袖，他们把牧场事业的兴衰完全投注在能否成功地迁移牛群这事上，韦恩先生对这群人的家庭和未来负有重大责任。摇镜让我们分享了他正思考下一步如何打算的伟大时刻，这个镜头告诉我们，人是渺小的，但人所能创造的事业是伟大的。在西部片的文化中，这种关系也说明了人的勇气。

17.3 为了重新构图摇镜

最不引人注意的对摇镜的使用，就是跟拍发生在有局限的区域或远比景框视野广阔的区域中的动作。在第一种情况中，摇镜是用来重新构图的，让主体能维持在画面中我们所希望的位置上。例如，重新构图可用于跟拍一个警探，他正跟踪一位被审问过的嫌疑犯，并四处来回地移动。警探也许从未离开既定画面的视野，但镜头的运动模拟了人们移动脑袋和眼睛，从而将兴趣焦点保持在我们视野中心的习惯。跟拍警探所需要的摄影机的轻微运动，将比固定镜头更能集中观众的注意力，因为在固定镜头中警探的动作比较容易使构图产生不平衡的情况。使用重新构图或固定镜头，是根据场景的戏剧意图而定的。

17.4 为了交代动作摇镜

当景观很大，而且摄影机需要大量地跟拍动作时，摇镜能够比其他种类的镜头运动更快地交代广大的空间。

摄影机的位置是摇镜跟拍动作的关键，就像对任何调度的考虑一样，摇镜的类型必须依摄影机是安放在动作范围之内或之外而定。要强调动作和空间感，通常就得将摄影机放在动作范围之中，如果主体在移动，摄影机就被迫要使用比远距离拍摄动作更多的摇镜。

17.5 摇镜和镜头

一个镜头的运动感和空间感，并不完全依赖于摇镜运动的范围，在任何特定的情况里，运动和空间的知觉也可以通过镜头来控制。例如，远摄镜头会加快物体在画面中移动的速度感，因为远摄镜头相对于广角镜头，只框取后景中的一小部分。一个用远摄镜头拍的短距离横向的摇镜，会显得比用广角镜头所拍的摇镜更长。

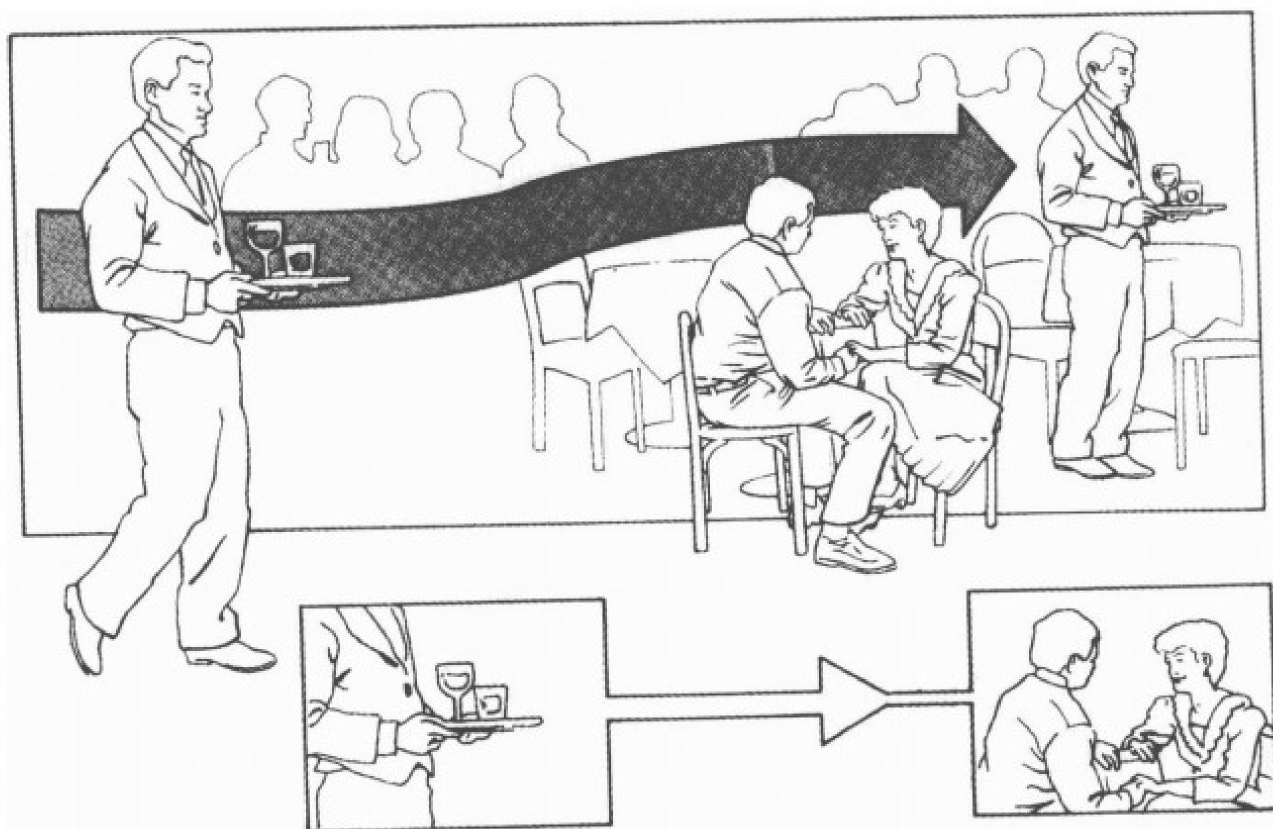
在进行摇摄时，远摄镜头也能创造更强烈的动作感。导演黑泽明常使用远摄镜头的摇镜来拍动作场面，通过运用前景、中景和后景的元素来制造不同的运动层次和深度感。远摄镜头浅景深的特性可以用来孤立主体，以及在镜头运动时增加运动感。黑泽明在他的武士电影里，常跟拍在丛林中奔跑的人物或马匹，让后景变成模糊的光影效果，同时让前景如树木等物，有节奏地干扰画面，有如抽格的效果。

为这类镜头使用远摄镜头，需要灵巧的摄影机操作。高速摇镜是很困难的，特别是在低光的情况里。即使如此，极端的远摄镜头仍可以在高难度的情况里制造极佳的效果。摄影师维尔莫什·齐格蒙(Vilmos Zsigmond)在约翰·鲍曼(John Boorman)的《激流四勇士》(*Deliverance*)中，拍摄浪里泛舟的动作时，使用了 1000 毫米的镜头来跟拍主角在河面上漂泊的变幻莫测的路径。1000 毫米的镜头相当接近于光学上可得的最长镜头，需要非常精确的构图与对焦。虽然人家曾告诉齐格蒙，用这个镜头来跟拍动作会很困难，但他仍表示那个段落很容易拍摄。

17.6 为了达到影像或运动效果摇镜

摇镜具有高度的可操控性，它很容易将视线从一个地点引到另一个地点。一辆驶过的汽车，地面上飘动的树叶，都可以让摇镜带出叙事性含义。汽车或树叶也许和故

事的动作没有特定的关系，但摇镜是那么一种引人注目的运动，以至于我们通常不会质疑它的效果，并把它当做一种影像技巧来接受。示图 17.1，展示了这类引导注意力的技巧。



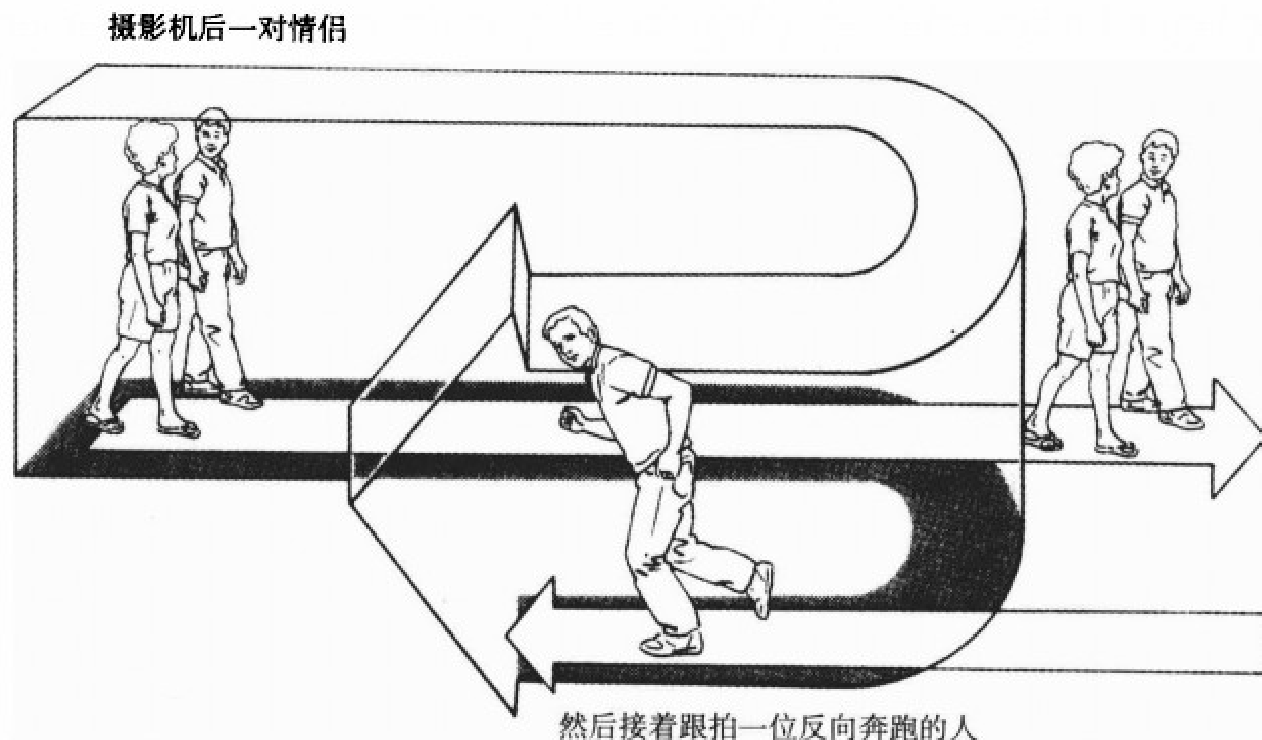
示图 17.1 利用摇镜引导注意力

这类技巧稍微复杂一点的版本，就是**交叉摇镜**(cross pan)。镜头由一个移动的主体引出另一个移动主体，这种摇镜方法需要这两个主体的路径相互交叉。这类交叉摇镜拥有一种舞蹈设计般的特质：注意力会从一个主体移到另一个主体身上，多半是由动能所主导。运动不只局限于一个方向(如车子和树叶的例子)，事实上，摇镜的方向可以完全改变，先朝一个方向前进，然后再朝相反的方向前进，其间不曾中止。如果动作持续，比如，在舞厅里跳舞，交叉摇镜可以无休止的运作，不断地从一对情侣移到另一对情侣。示图 17.2 就展示了这个基本的交叉摇镜的模式。

17.7 为了强调深度摇镜

虽然摇镜通常以水平或垂直的画面方向，来转移我们的注意力，但它也可以被用来引导我们的注意力投射在画面深处或近或远的元素上。示图 17.3 展示了一个摇镜，镜头开始于一个男孩，从后景跑上街道，并朝摄影机跑来。摄影机摇拍奔跑的男孩，他在街角转弯，并从左向右移动，直到他跑到大前景坐在车内的女人的后面。

PDG



示图 17.2 交叉摇镜



示图 17.3 利用摇镜实现从后景到前景的深度转换

17.8 为了逻辑上的关系摇镜

摇镜除了可以用来跟拍动作之外，它也能作为连接画面中元素的工具，自动地暗示一种逻辑的关系。当摇镜从一个兴趣焦点移到另一个兴趣焦点时，它提出了“在这两个对象之间有什么样的关联”这样的问题，根据叙事策略的抉择，我们可能会立即明了它们的关联，或者导演会借着保留答案至片尾来创造叙事动力。但无论是哪种方式，摇镜的执行都能清楚地让观众了解到，两种画面元素之间关系的重要性。

17.9 总结

摇镜是极为有用的工具，但似乎今天已不被众人所青睐。许多当代电影人，喜欢以直切来连接空间和故事元素，如此他们在剪辑时可拥有更大的自由。但结果是，他们对空间的使用是有限的，而且可能会有跳跃感。

下次当你处在一个有活动的地方——如杂货店、百货公司的停车场或电影院门口的队伍中，请想象一个围绕在你身边的众多影像的场景，设法用一个连续的摇镜，将他们连接起来，你可能会对这些围绕你的动作彼此重叠交错而感到吃惊。不可避免的，某些影像能够合理地连接在一起，但在有些情况里，仅仅基于图形上的兼容性，你必须用摇镜来连接影像，然后才领悟到这么做制造了你先前没想到的逻辑关系。

摇镜的叙事范例

现在让我们回到我们在第八章所讨论的叙事问题，这个段落就是一位男孩在卧室中醒来，他的姐姐正准备上学，他的母亲在准备早餐，而父亲正出门上班。在上个段落的故事板中，只使用了固定的镜头。在下面新的版本里，导演决定使用一种新的叙事风格，就是使用大量的摇镜。

版本一

导演使用了两种简略的说故事方法，然后将它们交叉剪辑。电影开场由冰箱，以及许多用吸铁石压住的记事单、信件和卡片的特写开始，镜头从这些单子上摇过，拍到部分的内容和图画，这个镜头将会和一个类似的摇镜——拍摄男孩卧室地板上特定物品的镜头，一起交叉剪辑，如图 17-1。

在故事板的第一个画面里，我们看见冰箱门上的整个面貌，并以淡色线框出摄影机的拍摄路线。但在实际的拍摄里，镜头只拍到部分的文字内容：

(1)一张牙医约会的备忘录。

(2)一张学校给家长的通知："亲爱的德雷弗斯先生和太太，马克在上个月已经迟到六次，有好几个作业未交，而且数学成绩严重落后。对此他解释为神经错乱，我要他拿医师证明……"

(3)一张德雷弗斯先生从一家芝加哥的旅馆寄来的明信片。

(4)第二张德雷弗斯先生在商务旅行时寄来的明信片。

(5)第三张德雷弗斯先生寄来的明信片，我们知道他常常出差。

(6)一格从好管家杂志上撕下来的漫画图。

(7)第二张从学校来的通知，询问关于第一次的通知，并要求与德雷弗斯先生和太太面谈。

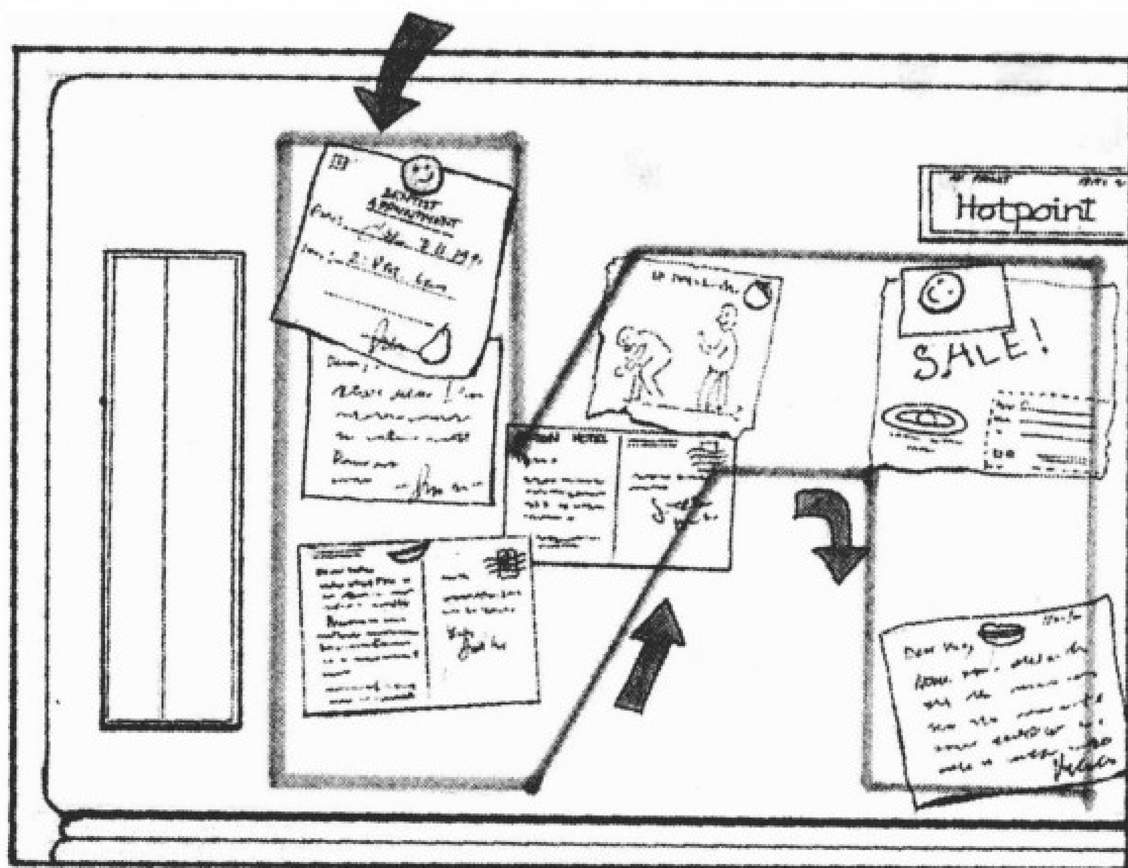


图 17-1 摇镜的叙事范例（版本一）。摄影机以冰箱上吸铁石的大特写开场——“祝你有好的一天”的笑脸，然后摄影机拉出直到明信片大小的范围，然后开始摇拍冰箱门上所有的记事单和卡片，同时我们一直听见厨房的声音，以及德雷弗斯太太和她十多岁的女儿谈话的声音。

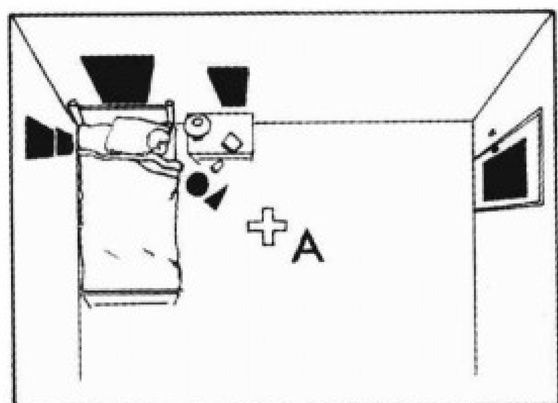
在这个冰箱镜头进行的同时，我们听见德雷弗斯太太问女儿马克起床了没。我们从这样一个简单的摇镜中，得知马克在学校有问题，而且他的父亲常因公务出差。

版本二

导演认为这个开场镜头虽然在提供影像信息上有益处，但除非将这个策略和片头字幕一齐使用，否则作为片头有太过僵化之感，因为它想要交代太多的信息。

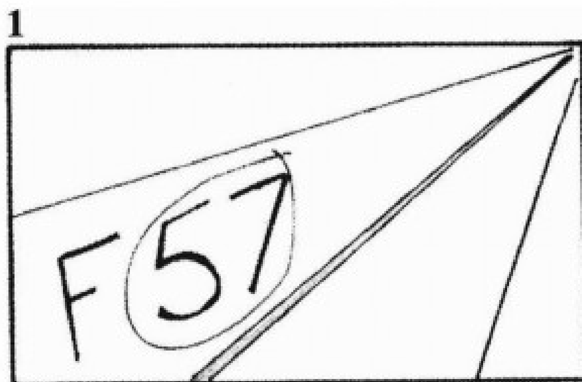
所以这里就产生了一个新的想法，就是将这个冗长的“说故事”的镜头，搬到男孩的房间内。在这个镜头里，摄影机是放在动作范围的中心处，所以能够拍到几乎 180° 的空间，如图 17-2。

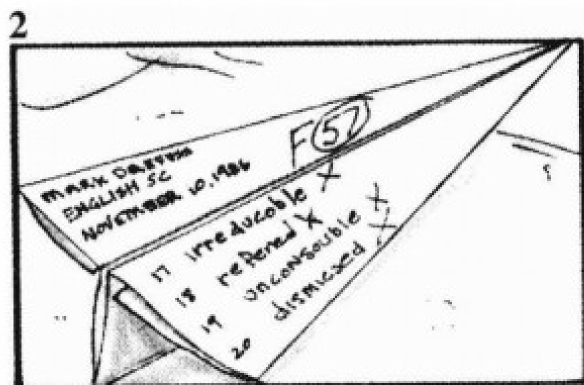
PDG



这张俯瞰式的草图说明了故事板中各个元素的位置，摄影机在位置 A 处。镜头一开始拍摄的是三角形标志的纸飞机，然后逐渐移到男孩的手臂以及墙上的海报，镜头从左到右的扫过墙壁直到大门处，然后再摇摄回床上的男孩。这个镜头的运动过程如下面几张故事板所示。

1. 影片由写着“F57”的巨大红字开场，镜头拉出，揭示出字符是写在纸飞机上的，看上去像是一架战斗机的型号标志。

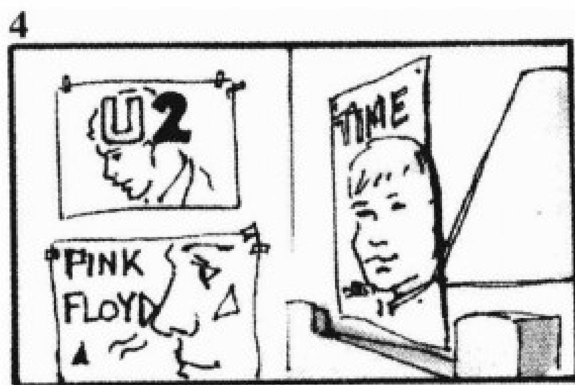




2. 当镜头继续向后拉远，我们发现用来折纸飞机的纸实际上是一张试卷，F57 并非男孩设想的战斗机型号，而是男孩老师给出的不及格的分数。我们看到了男孩的名字。

3. 镜头摇摄过纸飞机附近装在盘子里的三明治、打翻的水杯以及男孩垂在床边的手。

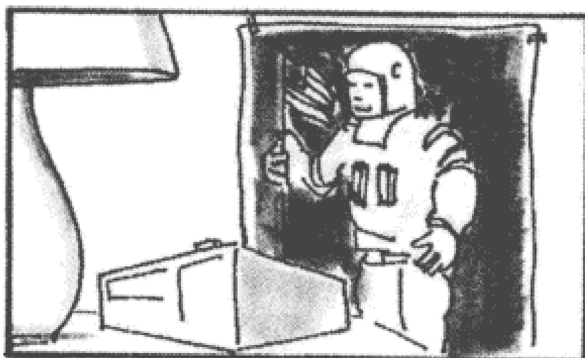




4. 镜头往上移动摇摄过男孩的手臂，但没有拍到他的脸，接着继续沿着床往上移，拍到墙上的几张海报。男孩在原始的每一张海报上放上了自己的相片，这样他就和 U2、平克·弗洛伊德（Pink Floyd）这些摇滚乐队一起出现在海报上，并且还登上《时代》杂志的封面。

图 17-2 摇镜的叙事范例（版本二）

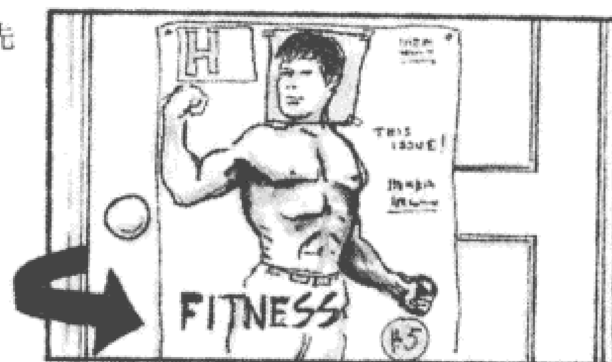
5



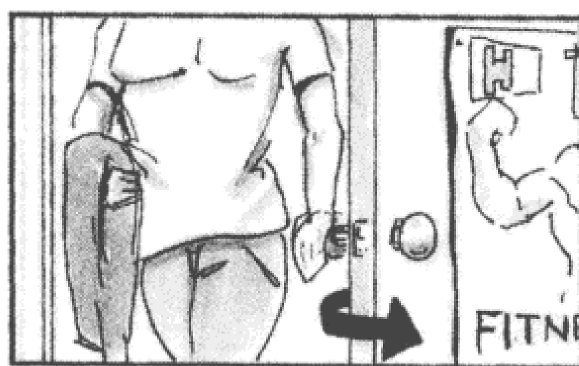
5. 镜头持续向右摇，出现更多的海报，包括踏上月球的第一人，只是尼尔·阿姆斯特朗的脸，已经被马克·德雷弗斯取代。

6

6. 镜头继续摇至卧室的门，门上有一张健美先生的照片，他的脸也被马克的相片盖住。



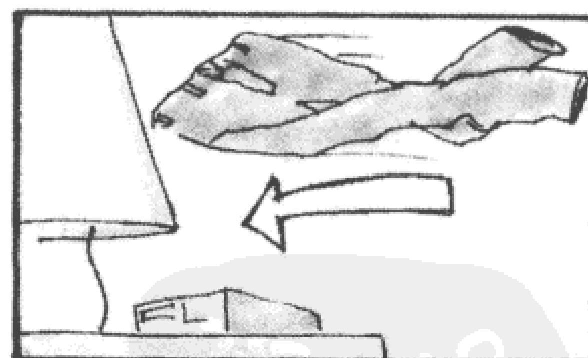
7



7. 门打开了，马克的姐姐走进来，带着一条牛仔裤，她把裤子扔出……

8

8. 然后，镜头跟拍从空中飞过的牛仔裤……



9



9. 直到它落在马克的脸上，这是我们第一次实际上看到他，之前我们是从他的照片中认识他的。

图 17-2 摇镜的叙事范例（版本二）

第十八章　升降镜头

THE CRANE SHOT

升降镜头通常严格上被认为是垂直上升的运动，但实际上，它有许多可运动的方向，虽然它的特色是垂直运动的能力。照着这样的方式实行，升降镜头可能是所有摄影机运动中最不自然的运动方式。它不像任何正常经验中的知觉，因为我们很少从一种高耸的升降运动中来看事物。

升降镜头天生就具有一种威严感，不论主体是什么，单单靠它外在运动的快感，就能抓住我们的兴趣。异样的观看角度和具诱惑力的透视感的变化，能把我们带进情境中。在一个段落的开头使用升降镜头，不但强调了现场感，同时也交代了一个地点的地理环境。由一个升降镜头介绍一个场景，就好像是故事里说“很久很久以前”，可以引导我们的注意力从一般事物转移到特定的对象上。若说摇镜的交代镜头，是通过摇过广大空间来检视一个虚构世界的话，那么升降镜头就是借着穿越空间，让我们感觉世界的各种面向，并进一步借着深度的幻觉来感受现实。

升降镜头除了具有它在交代镜头中史诗般的宏伟特质，仍有许多其他的用途。在希区柯克的《美人计》(*Notorious*)中，升降镜头用在一场宴会的开头，从两层楼高大厅的天花板处，向下降至英格丽·褒曼(Ingrid Bergman)手中的钥匙，这里的目的是要强调这把钥匙在故事中所代表的心理张力。

另一个用来强调角色愤怒的这类运动，运用在贝尔纳多·贝托鲁奇的《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*)的开场镜头中。马龙·白兰度(Marlon Brando)在他的太太自杀之后，走在高架火车下方的人行道上，镜头突然快速下降拍摄他向上对天嘶吼的脸部特写，来表达他的痛楚。

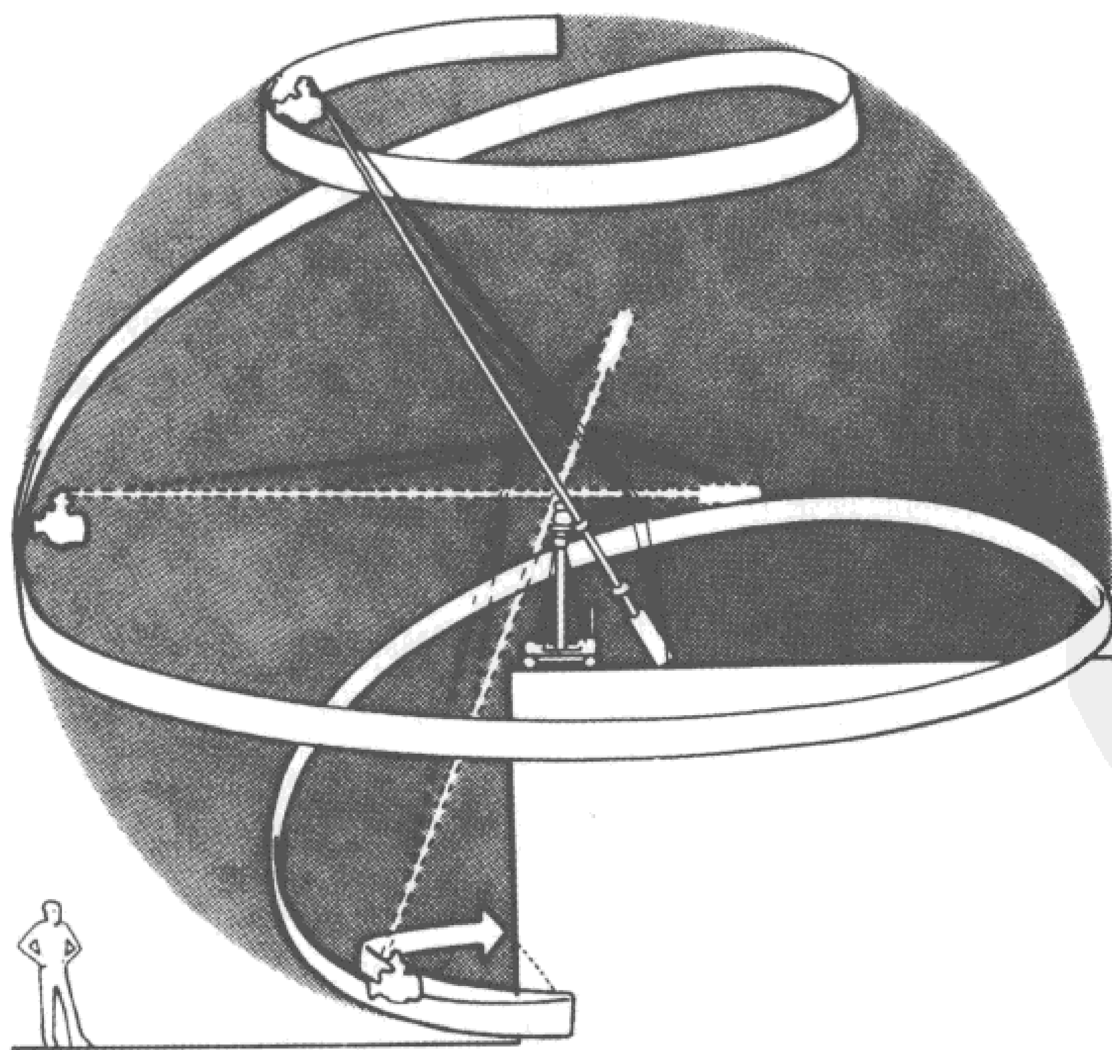
升降镜头除了可以在一个镜头之内移动摄影机外，它也可以被当做一种移动的三脚架。升降镜头可以用来在场景中快速地安置摄影机，拍摄通常需要使用台架或三脚架的固定镜头。在好莱坞实施片厂制度的年代，摄影棚的场景是理想的使用升降镜头的地点，因为即使在狭小的室内景中，墙壁和天花板都是移动式的，它们可以因我们需要取得照明或清除摄影机前的障碍而轻易地被挪开。笨重的**米切尔摄影机**

(Mitchell)可以在场景中快速地重新定位,而且导演也可以很快地调整摄影机的位置。今天,在大部分的电影都是以实景拍摄的情形下,以一个庞大的升降机来进行自由的运动,只可能在室外进行,但熟悉升降镜头各种用途的聪明的电影人之所以要用它,当然不只是为了少数几个新鲜的运动镜头而已。

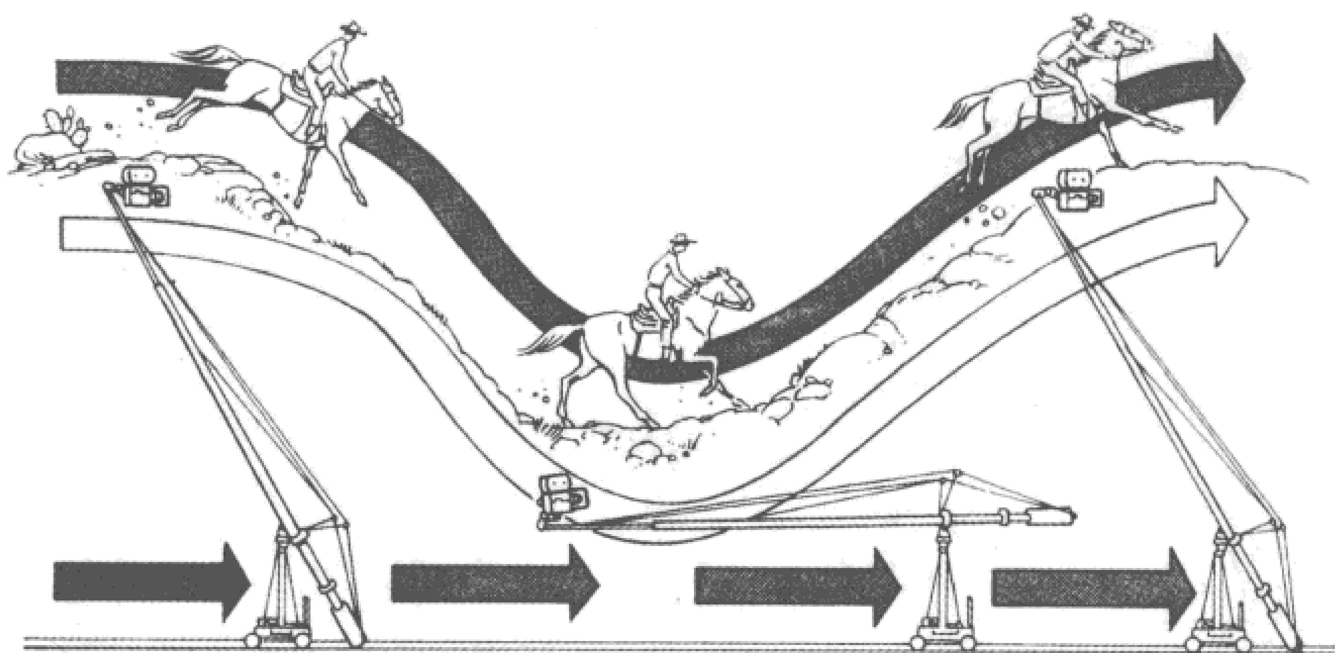
18.1 运动的范围

升降机运动的范围,是根据升降机的种类而定的,但摄影机通常可以立在一个基础上,以弧状作上下运动。升降机还包括了转臂和吊杆,通常都属于移动式摄影车的附件。因为移动式摄影车可以在镜头中作横向运动,再加上吊杆垂直升降的能力,运动的范围就被大大地扩增了。示图 18.1 显示了一种遥控的升降机全部的运动范围,而它是立在一个定点的基础上的。当地形允许,升降机的吊杆也可以降至基础点以下,等于是使它垂直运动的范围增加了一倍。

当基础点在移动时,升降机可以持续地上下运动,因此大大地增加了涵盖的范围。一个升降机或吊杆可以架在一辆摄影车或任何其他稳定的移动平台上,以便在拍



示图 18.1 升降机的运动范围



示图 18.2 同时的垂直与水平方向的运动

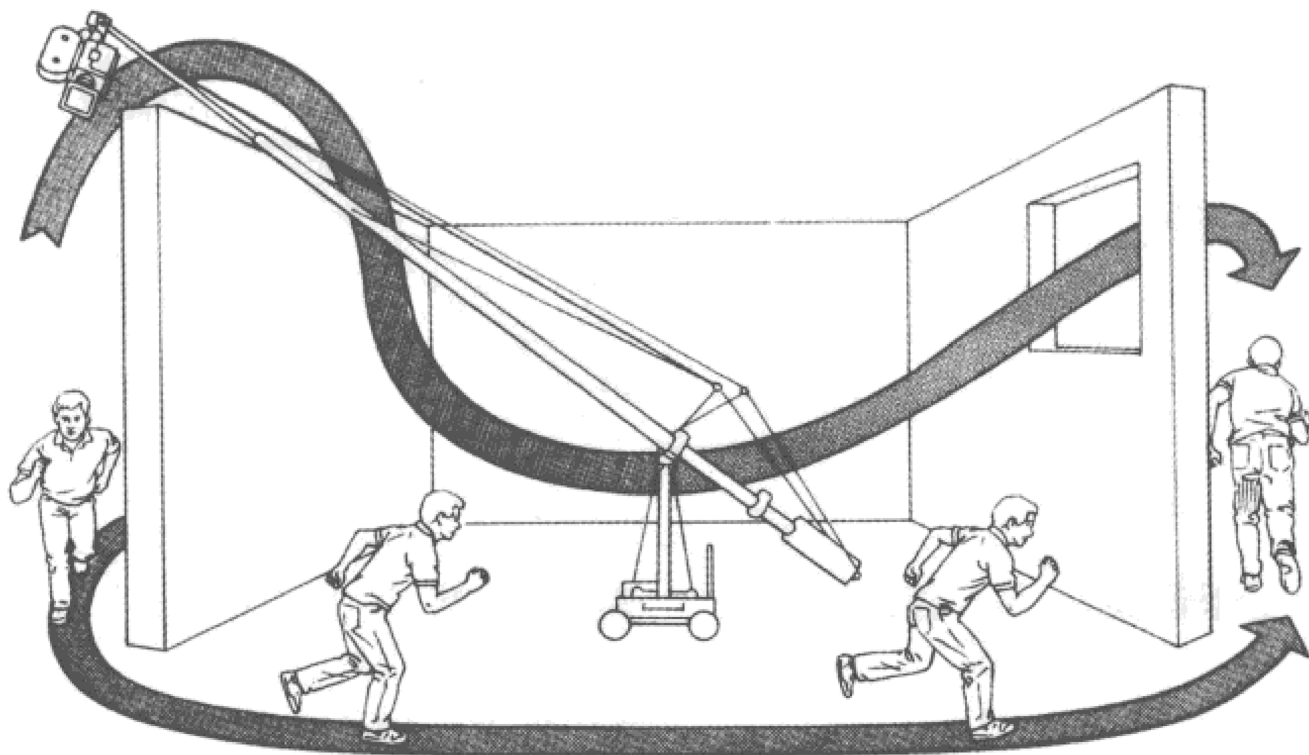
摄移动的主体时，能同时上下运动。示图 18.2 显示了一个遥控的升降机在摄影车上移动，同时进行垂直的运动。虽然新式的摄影器具拥有高度的机动性，事实上，要跟拍主体的每一个动作的话，却并不一定理想。直到最近，由于较重的摄影和升降器具的限制，摄影师被迫靠着以人物与摄影机合作的方式来设计走位，以克服技术上的问题。当这种限制被除去时，我们会倾向于像奴隶般地跟拍主体。以一个困难的路径进行跟拍，往往意味着仅仅是在动作的全程中，将主体维持在一个中景或全景的镜头里。虽然它展示了技术上的巧妙，但在景别改变时，它缺乏一种较简单的镜头运动，即当演员走向或离开镜头时，所能提供的透视感和构图上的变化。

升降机也可以作为一种探索性的观察者，它不仅能升起拍摄鸟瞰场景，也能从全景镜头进入场景的细节，然后再回到全景镜头。升降机可以越过像篱笆或墙壁的障碍，示图 18.3 显示了一种可以通过新式遥控升降机达成的如体操般的运动。

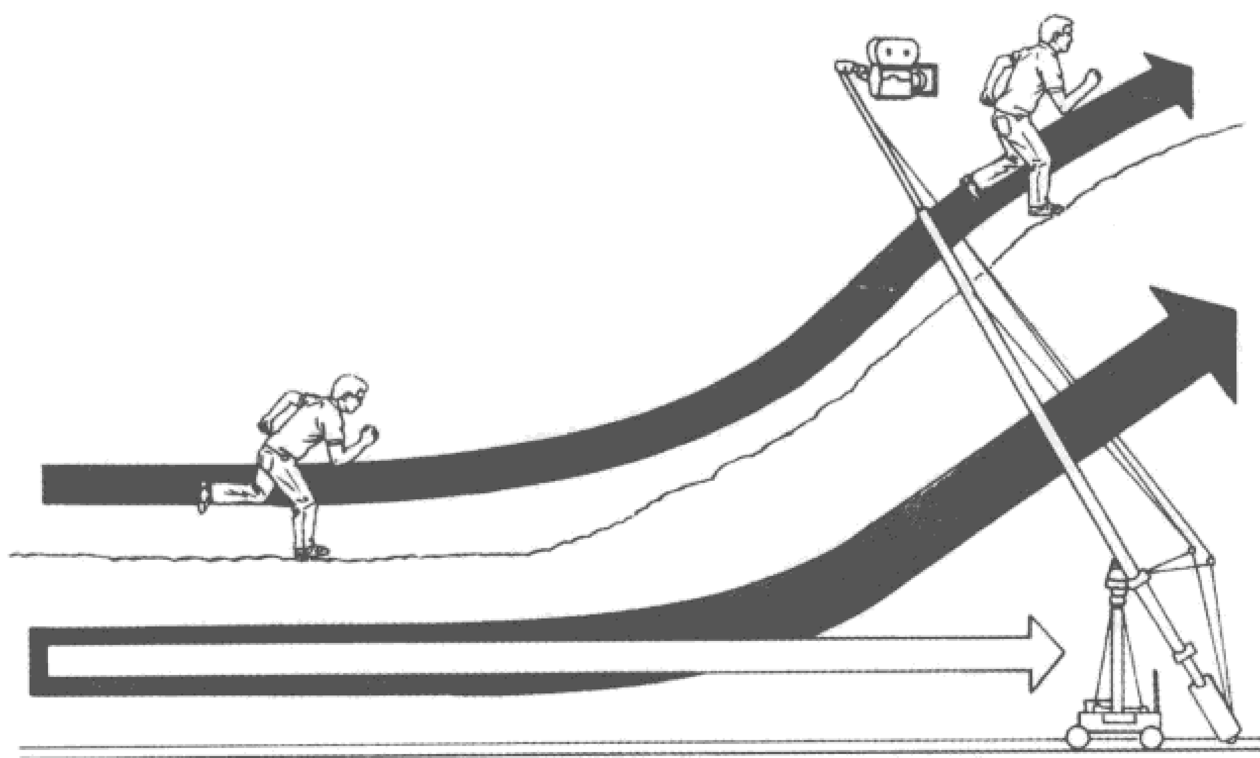
18.2 视点

升降镜头可以借着跟随一个人物的路径，来加强一个镜头主观的感觉，如示图 18.4 所示。当一个人爬上山坡，向山下望去时，摄影机从后方跟随，因为画面的信息向我们展开，如同向他展开一样，因此我们是以他的视点来看事物的。

跟随人物的视线不一定要拍摄很远的距离。移动式摄影车上的吊杆，基本上仍是用于拍摄升降镜头，它可以模拟一个人蹲姿的高度。示图 18.5 展示了一个相当简单的动作，它能够让观众将镜头解释成这个人从车库门下观看的视点，摄影机会框取蹲下的人物，以他作为画面前景构图的元素，或继续移动经过他，到新的兴趣焦点上。

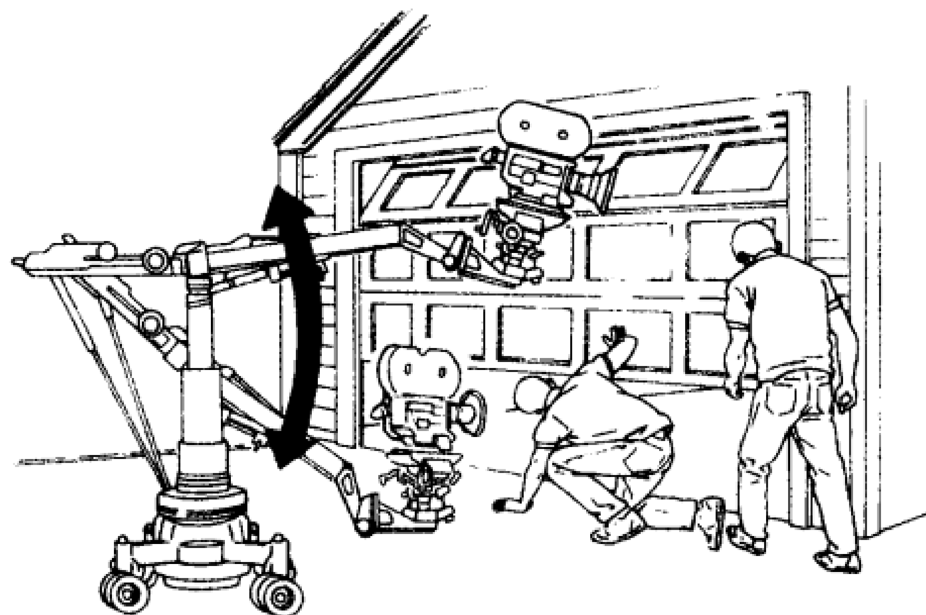


示图 18.3 以升降机作为探索性的观察者



示图 18.4 来自升降镜头的视点一

像所有长时间的移动镜头一样，升降镜头可以被当做从一个兴趣焦点移到另一个兴趣焦点的长镜头来使用，它可以用来制造对比。比如，在一部南非的电影里，升降机从一座美轮美奂的教堂屋顶十字架的特写开始移动，然后缓慢地向下降，经过这个基督教的象征，来到下面全是白种南非人的聚集处，而在门口他们正拒绝一对黑人夫妇进入。这只是最浅显的一种象征主义，但是它展示了电影意念和技巧之间的关系。当然，这种比较可以做得更加微妙，给观众更大诠释的自由，但此处的观点是，升降镜头，不仅仅是一种创造影像的工具而已。



示图 18.5 来自升降镜头的视点二

18.3 器材

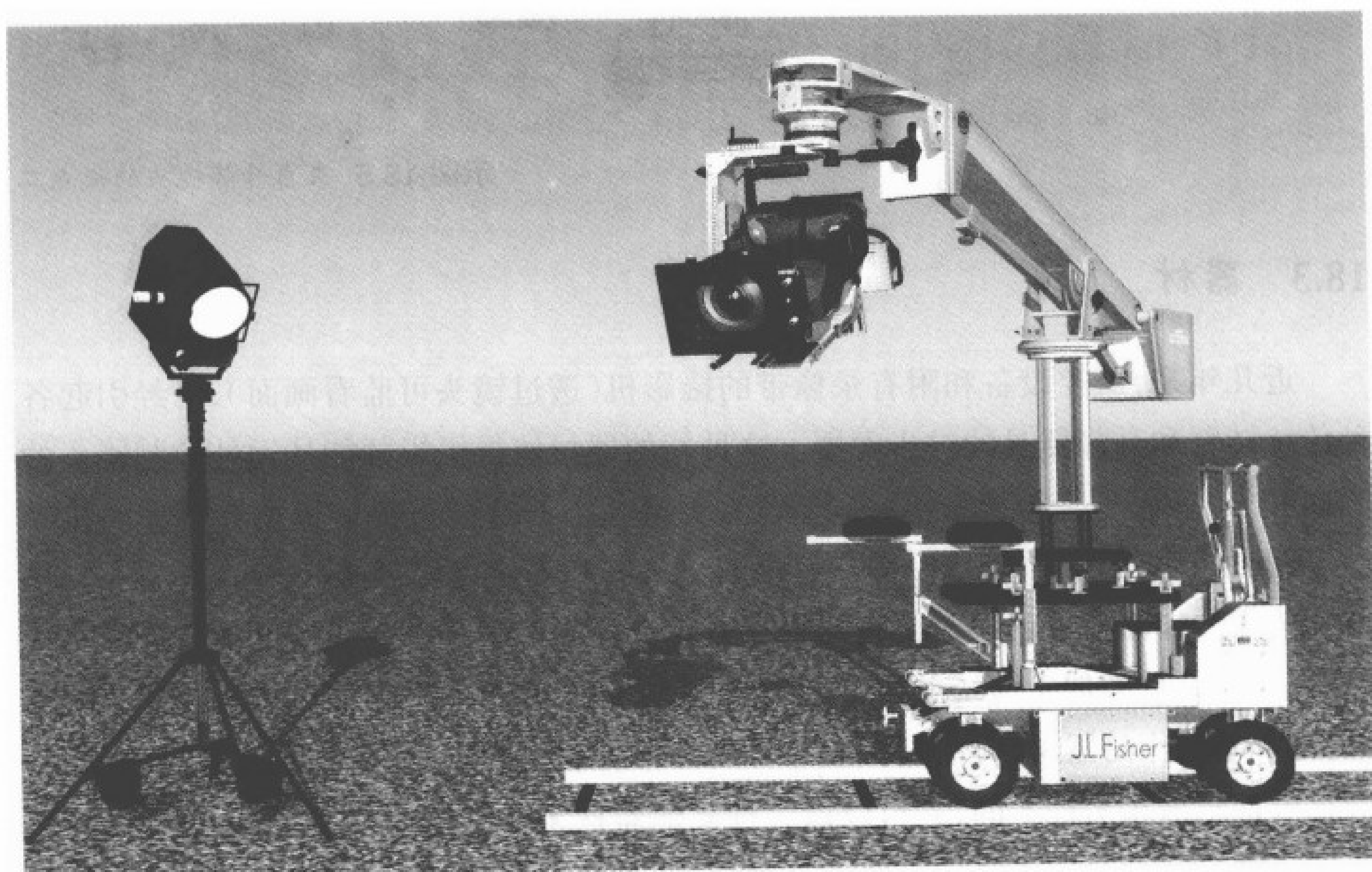
近几年来，遥控设备和附有录像带的摄影机（透过镜头可监看画面），已经引起各种传统转臂和升降器具的进步发展。这种新的器材使得摄影师能从远处控制镜头的画面和焦点（而不是与摄影机一同骑坐在升降机上），这使得摄影机拥有更大的机动性。两种有名的器具：**卢玛升降车**（Louma crane）和**高空摄影系统**（skycam system），是单独依靠遥控而操作的移动摄影器材。卢玛升降车运用一个由一辆移动式摄影车支撑的吊杆，设计类似于传统的摄影车和转臂的搭配，但因为摄影机和特殊控制器的重量，比手动操作的器材轻许多，因此那轻便的吊杆和摄影车，拥有非常大的运动范围。摄影机是悬吊在吊杆上的，它可以以一种其他器材无可比拟的方式在空间里运动，能够在狭窄的空间中达成复杂的移进、移出和环绕等动作，比如在人群或街上的车辆间运动。

高空摄影系统是一种透过缆线系统操作的遥控设备，在地面的一根柱子上、或从天花板悬挂了四条缆线的一个方形结构中，系住一台特制的摄影机套具，这个套具悬挂在四个固定的角的中间，而每条缆线都分别捆绕在一个由计算机控制的滚筒上，借着调节滚筒上线缆收缩与释出的分量，我们就得以控制摄影机的位置。

一个随之而来，但是与此有关的进展，就是为了特殊效果而发明的**运动控制系统**（motion-control system），产生了所谓"**智能移动式摄影车**"（smart dollies），即将复杂的动作路径输入计算机，以执行精确的动作细节。关于遥控系统，就是运动控制系统，几乎担负了所有摄影机的功能操作——包括焦点、光圈、垂直与水平的放置、左右横摇、上下竖摇和滚动等动作——并将所有指令储存在计算机中。一旦这些信息被记录下来，为了拍摄特殊效果的多重曝光，最艰难的运动也可以无止境地重复运作。

18.4 为升降运动所做的影像化工作

Innoventive Software 公司的 FrameForge Previz Studio3 是一款摄影机调度设计的优秀软件。这款软件可在苹果机或 PC 机的 Windows 操作系统上运行，相应地有两个版本。增强版增加了真实的摄影机移动摄影车、摇臂、三角架、灯光及其他装备。示图 18.6 所示的是 JLFischer 移动车和摇臂。



示图 18.6 FrameForge 的灯光设备和仿制真实摄影装备的摄影机和移动摄影车

你所建的任何场景中装备的大小比例都是正确的，这个软件容许你进行布景并放下移动轨道，同时确保布景的真实大小及摄影机运动的真实距离。如果你选定在某年某天某个时间某个地点拍摄，例如 2016 年 3 月 5 日 11 点 30 分，然后进入一个时区，场景中的日光会精确地表现出那个时间那个地点影子会落在哪边。

FrameForge 摄影机，包括了诸如 Panavision、Arriflex 及 Red 等著名品牌，在对镜头画进行面构图时摄影机镜头能精确地表现。FrameForge 可以以多种格式输出故事板或动画。对于刚入行的电影制作者来说这是相当大的突破，因为在可自由尝试摄影机运动和剪辑方式的虚拟环境中，你能使用高端设备。这个软件还提供了简单的剪辑窗口，使你可以制作完整的段落。你可以作轻微的修正，并且立即观看(示图 18.7)。

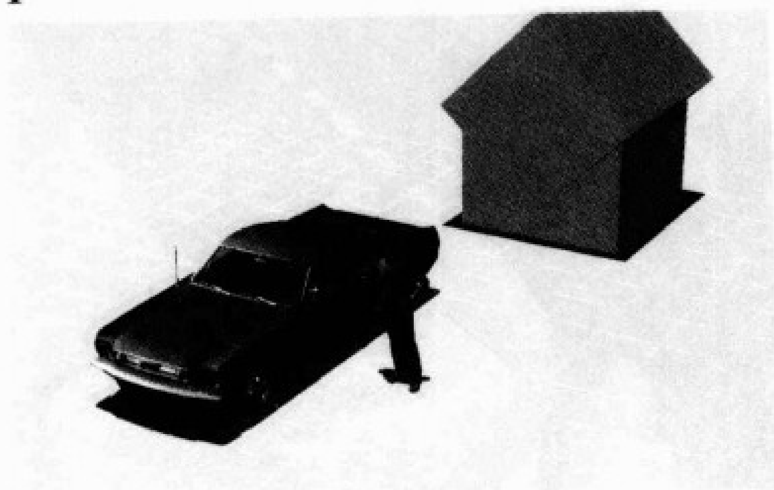


示图 18.7　这是一个 FrameForge 场景，有人物，还有装在摇臂上的摄影机。运用预视觉化时的这种精确度使得导演可以看到实际拍摄中调度设计方面的任何技术问题。

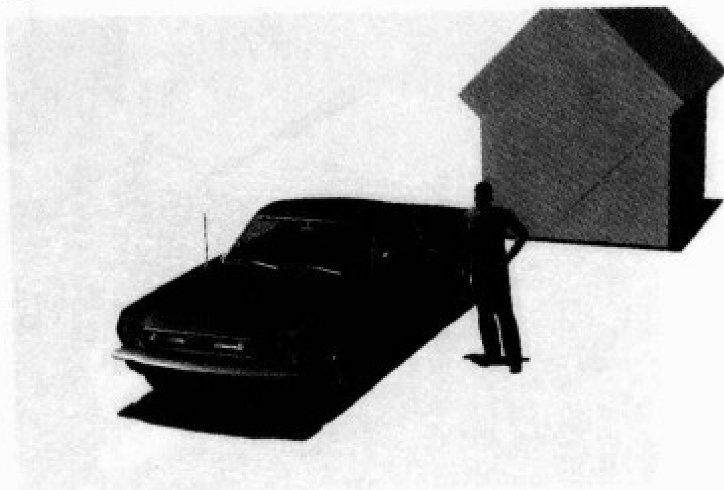
还有些摄影控制装备，可模仿三角架或轨道车的运用，你可以实时操作。1993 年我率先发明了 Cyclops 摄影控制设备，由纽约的数字输入设计公司（Digital Input Design）生产。现在这种设备已不再生产，但一家新公司 Gamecaster 在 2004 年开发了称做 GCS3 的虚拟摄影机，这是他们的摄影机控制部件生产线的一部分。这是一个真正的三角架和云台，在摄影机的位置放着一个 LCD 屏幕。GCS3 通过 USB 连接到电脑并控制 Maya 或 3D Studio 之类的动画软件。在播放事先做好的场景时，用户可同时操控摄影机跟虚拟场景实时联动。例如，在 Maya 播放武术打斗的动画段落的同时，用户看着 GCS3 的 LCD（替代鼠标）中的动作并操控摄影机。Maya 以新的摄影机动作（被作为场景的一部分捕捉下动作参数）控制原始场景。这比传统的“关键帧”摄影动画快了很多倍。

电影制作领域正快速发生着变化，此类工具克服了价格障碍，这种价格障碍过去让新手导演没有办法用最新设备来练手。现在电脑提供了解决方案，让新手导演可以把剧本以精彩的方式预视觉化。

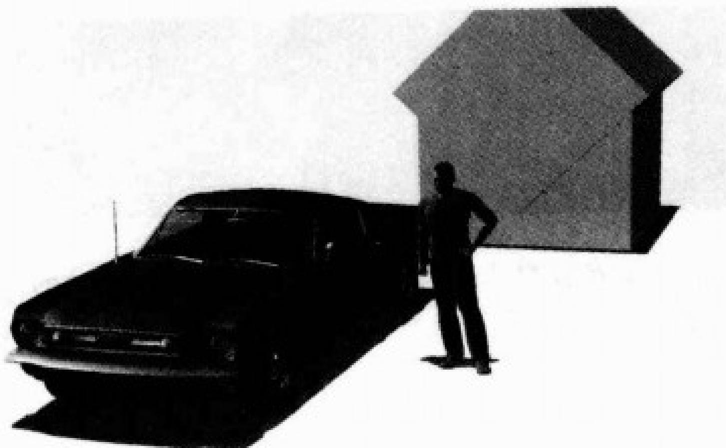
1



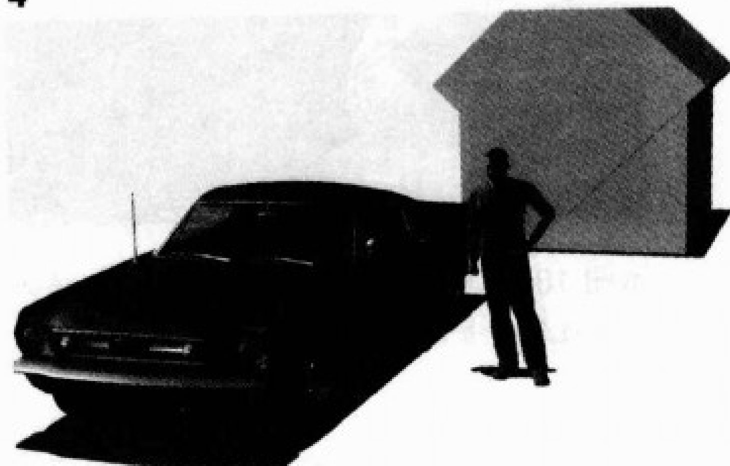
2



3



4



5

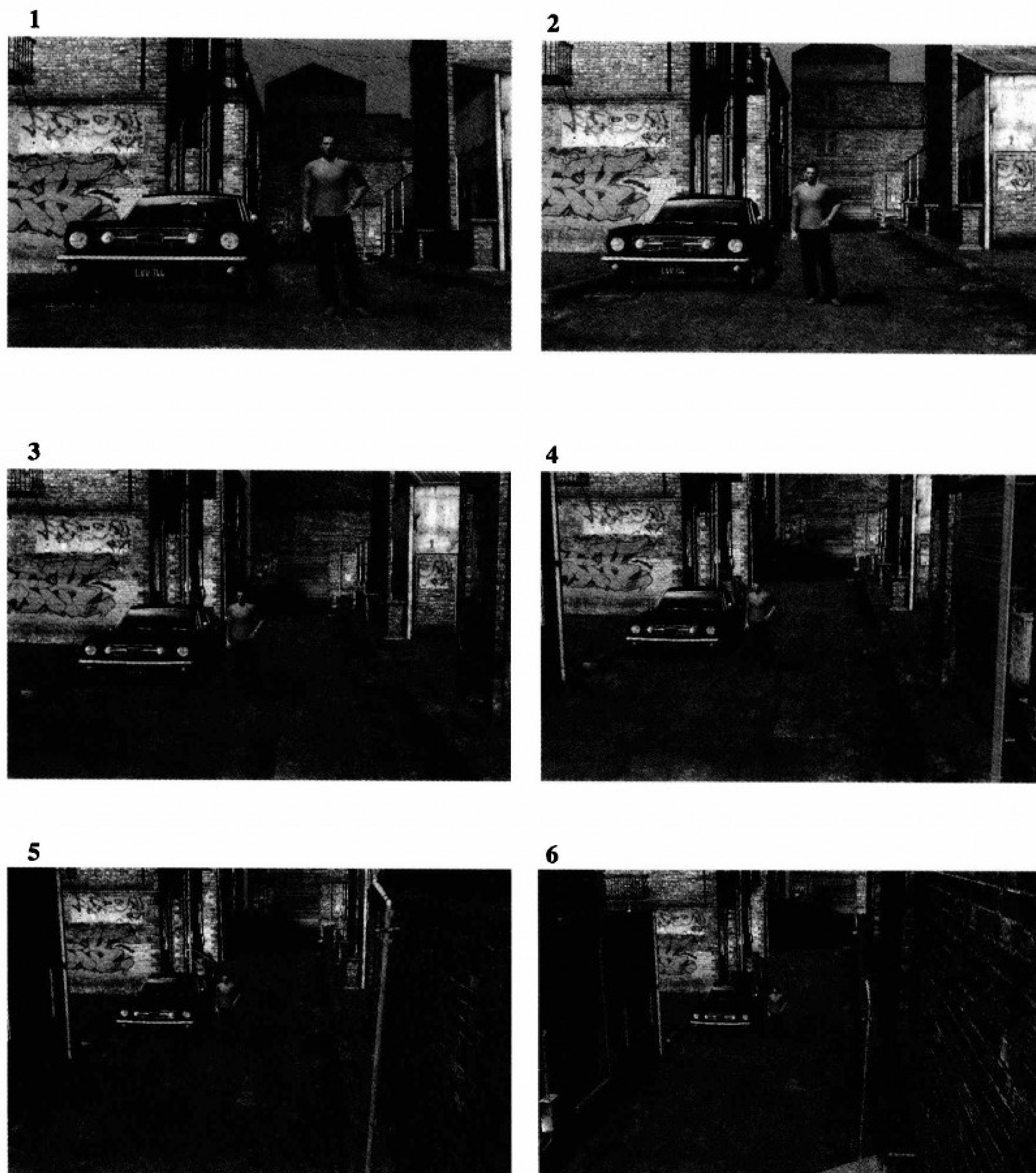


6



示图 18.8 Poser 软件的预视觉化，例一。这些画面展示了几分钟内即可完成的很简单的场景，故事板或电影可以从 3D 文件中获取。

PDG



示图 18.9　Poser 软件的预视觉化，例二。这个 Poser 中创建的预视觉化背景细节更加丰富。这类场景可能要花几天时间才能做好，然而，有很多现成的场地和道具可以购买。

第十九章　推轨镜头

THE TRACKING

推轨镜头是为跟踪一个主体或探索空间而设的，它可以是一个框取主体的简单镜头，或是一个复杂的长镜头，在一个连续流动的运动中，连接多重的故事元素、不同的场景和构图。然而，即使是最复杂的推轨镜头，如果我们能仔细地检视它们的故事和影像基础，我们也能很容易地理解它的内涵。

19.1　动作范围和运动镜头

镜头运动的戏剧动作范围，和我们在十三章所讨论的固定镜头的戏剧动作范围，几乎是一样的。例如，如果有一场舞会，而摄影机是在地板上被舞者包围着，这就是指在动作范围之中。如果摄影机沿着阳台推进，拍摄一对情侣在一段距离外跳舞，这就是指在动作范围之外，在固定镜头的情况中也是相同的情形。固定与运动镜头间的不同是，运动镜头可以在单一的镜头里移进或移出动作范围。就故事的视点而言，这意味着从一般的视角移至特定的视角来看待事物，或者是相反的情形。动作范围在室内和室外之间的变化，可说是运动镜头最有效的特点之一，它使电影人能以视觉的方式来构筑故事。

19.2　主体至摄影机的距离

除了待在动作范围之内或之外，摄影机也可以在拍摄时向主体靠近或远离主体，来塑造我们对主体的认同。而且，在时间中不断发展的运动镜头，会使得一个镜头中各段落被强调的程度产生多种的变化。

通过比较，固定特写在运镜的过程中只有一种影像价值，但一个移动的特写镜头，包括从一个较松的特写到一个大特写，却能包含许多价值。根据这个移动路径是朝向或远离主体，镜头中亲密感会因之增加或减少（或产生任何其他构图效果），而且

PDG

它们都是在镜头过程中逐渐发展出来的。

19.3 推轨镜头的计划

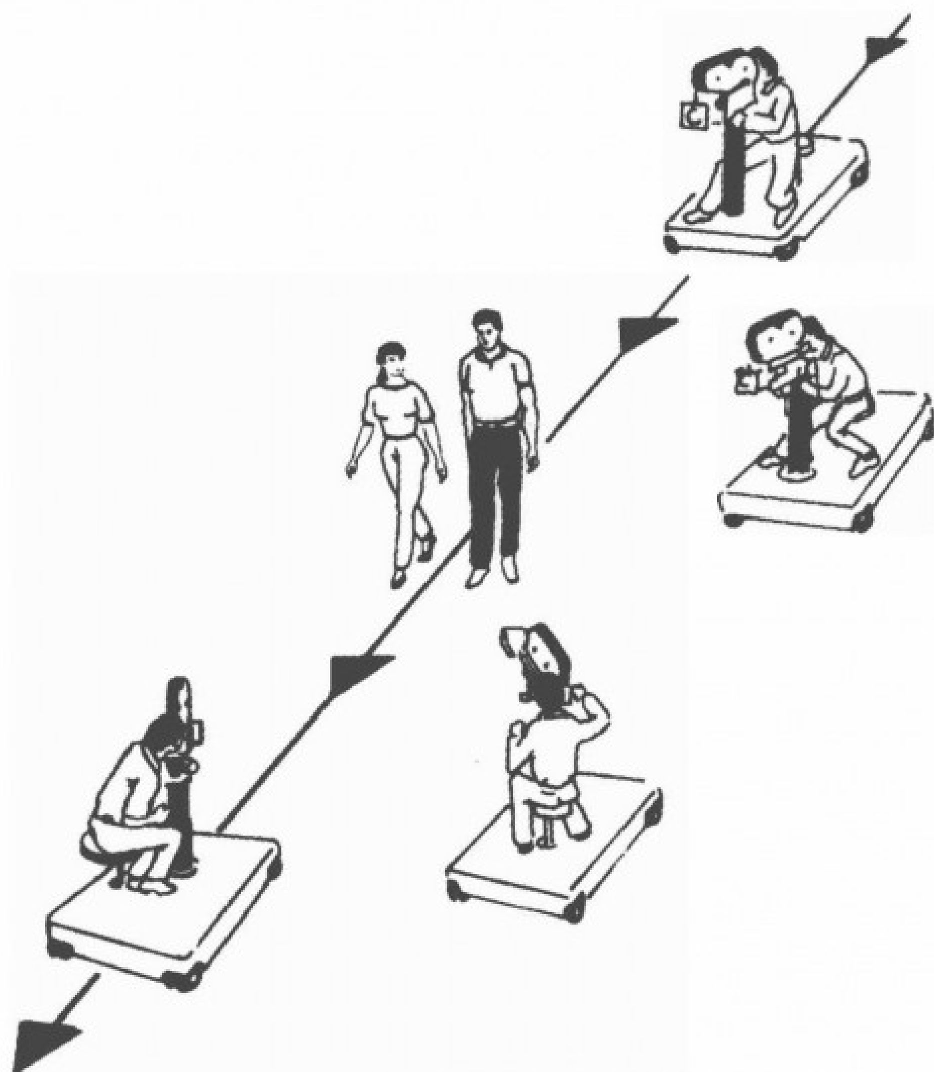
如果我们能考虑以下两个因素，我们就可以找出许多计划推轨镜头的方法：第一，运动镜头与动作范围的关系；第二，主体与摄影机的距离。这两个因素决定了摄影机和任何镜头的主体间存在的空间关系类型。不论摄影机是在动作范围之内或之外，主体与摄影机的距离可以增加、减少或维持不变。

正如我们在第五章所讨论的，将剧本分解成镜头的方法之一，就是先问这场戏的视点是什么，以及观众与主体间适当的情感距离是多少。当然，在分析一个场景之前，读剧本时你可能在脑海中就有个镜头运动的想法，既然如此，若能将你所想象的镜头中希望强调的元素列一张单子，将会是很有用的事。如果要画一张推轨镜头设计图，你就可以在摄影机路径旁写上镜头里希望强调的关键时刻，它可以包括重要的对白，或演员特别的走位。这种计划不仅可用来组织一个特别的镜头，帮助以戏剧动作范围的概念进行思考，而且对记录复杂动作的镜头也是极有用处的。在本章接下来的部分，我们将检视基本的镜头运动策略，以建立运动的基本词汇。

19.4 介绍一个主体或场地的推轨镜头

推轨镜头可以检视一个地点或主体，它以缓慢的速度，向我们展现整个场景的局部细节，这可从动作范围之内或之外开始。其中一种方法是镜头由特写开始，然后向后拉至广角的视野，使我们从特定的细节移到整体的外观。例如，摄影机移到废弃的商店街道的人行道上，首先画面是特写，我们看到的是一家烤面包店里剥落的油漆，打破的玻璃窗，以及其他腐坏的痕迹。这家商店的细节，显示了一种失败的家庭事业的迹象，镜头向后拉，经过破烂的店面和荒废的柜台。“关门大吉”或“停止营业”的告示出现在许多商店的窗户上，一个流浪汉睡在一家空荡荡的店门内。当看清楚整条街后，它逐渐呈现的是一场经济灾难。借着这个方法，运动镜头把整个城市经济的萧条，与最先显现在我们眼前的那家烤面包店连接了起来。

一个推轨镜头常常经由横向的路径，在主体周围展开部署，延展至一个很大的区域，像是在政府博览会场上，或交代街上的车辆时——比如，戈达尔在《周末》(*Week-end*)里的推轨镜头，拍摄一辆接一辆的车子。虽然沿着直线进行推轨镜头也许是方便和妥当的，但推轨镜头并不局限于直线的路径。摄影机也可以在角落处转弯，向前与向后移动，停下并再度移动，改变速度，与它自己的路径交叉，以特写或全景取景，或通过窗户、门，或任何导演能想到的、工作人员能执行的方式取景。



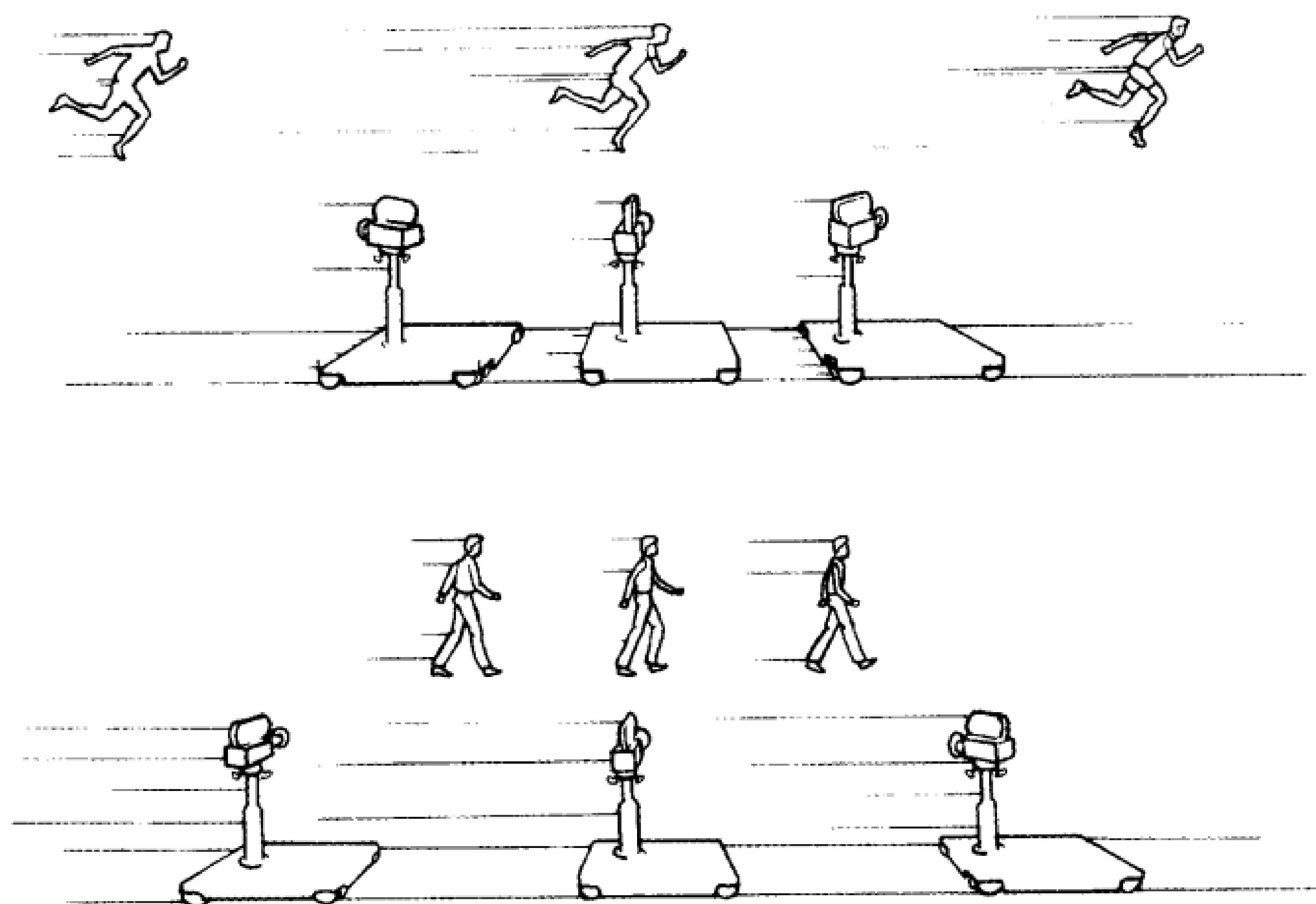
示图 19.1 与主体运动速度相同的推轨镜头

19.5 与主体运动速度相同的推轨镜头

最常用的推轨镜头，就是跟拍两个或更多个对话中的人物，当主体和摄影机以相同速度行进，而且主体至摄影机距离维持不变，这个运动镜头在构图上等于一个固定镜头。摄影机可以在主体的正前方或正后方移动，也可以在主体的一侧平行移动，或可以在主体稍前方或稍后方的平行路径上移动，基本的推轨角度如示图 19.1 所示。主体可以用全景、中景或特写拍摄，摄影机可以放在动作范围的里面或外面。这种平行的推轨运动常运用于发生在车内、马背上、船上或任何其他交通工具上的对话段落。这种镜头在动作段落里也是很有用处的，在这种状况中，我们常使用车上摄影架来跟拍快速移动的物体。

19.6 比主体运动更快或更慢的推轨镜头

这只是平行推轨的一种变化，唯一的差别是摄影机是以和主体不同的速度运动。这样，主体在运动时将会接近摄影机，或当摄影机运动速度较快时，将会使主体

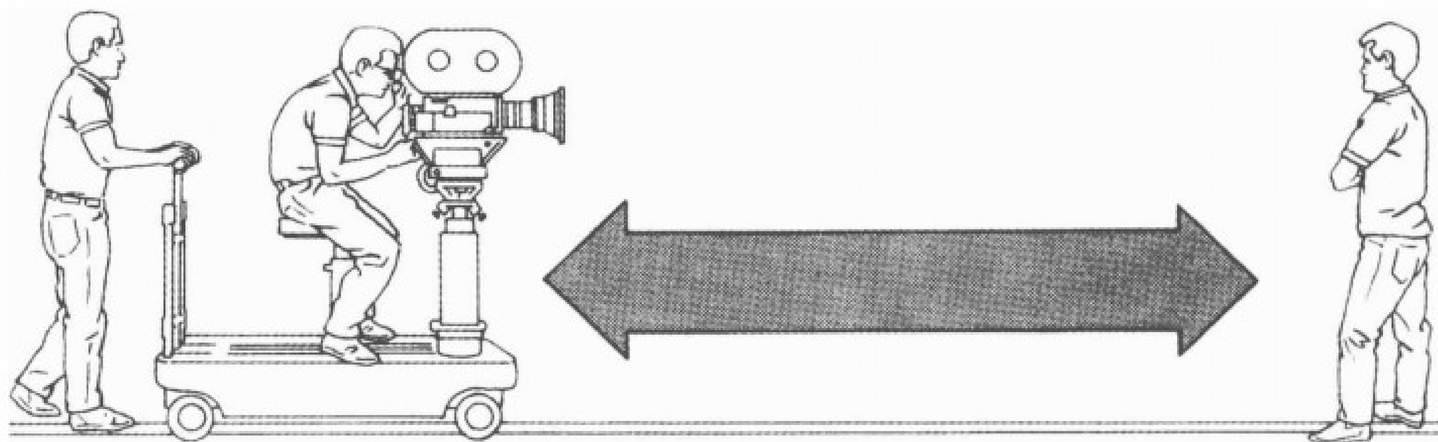


示图 19.2 与主体运动速度不同的推轨镜头

落后于摄影机(示图 19.2)。这点在镜头运动时,给了导演能控制主体进入或走出动作范围的能力。

如果我们以一个推轨镜头来表示一个运动员在赛跑过程中落后了,摄影机可以用比运动员稍快的速度移动,在镜头运动过程中超过他。如果我们要表现运动员正将赢得比赛,显然我们会让运动员跑得比摄影机快。在一个动作段落里,这样做会比传统的平行推轨镜头显得更有动感,因为当主体经过画面时,镜头是在发展的过程中。比起摄影机与主体一起以同样的速度移动,这样的镜头更能抓住我们的注意力。而且,当摄影机与主体以不同速度移动时,透视感就被三个层面的运动强化了——后景、主体和前景,而不仅是摄影机与主体以同样速度移动时两个层面的运动。使用三个层面的运动,可以加强深度感。

主体与摄影机,不止可以用不同的速度移动,也可以在镜头中改变速度。在拍摄对话时,摄影机可以与主体保持同步,然后慢下来让主体走在摄影机的前面,把摄影机抛在后头。另一种变化是,让主体追上移动中的摄影机,然后以同样速度移动。再另一种做法是,先让摄影机原地不动,当一对情侣走上前,摄影机与他们以同样的速度移动,整个对话段落都是如此,最后当镜头结束时,让他们离摄影机而去。所有这些变化,都抱有相同的目的:创造一种偷听一段真实对话的感觉,并且在主体离去之后对话仍然持续。



示图 19.3　摄影机推进或后拉的运动

19.7　走近或远离一个主体

到目前为止，我们只讨论了平行推轨。摄影机也能直接朝一个主体移动或远离一个主体，以增加或降低它在故事中的重要性，基本的运动如示图 19.3 所示。

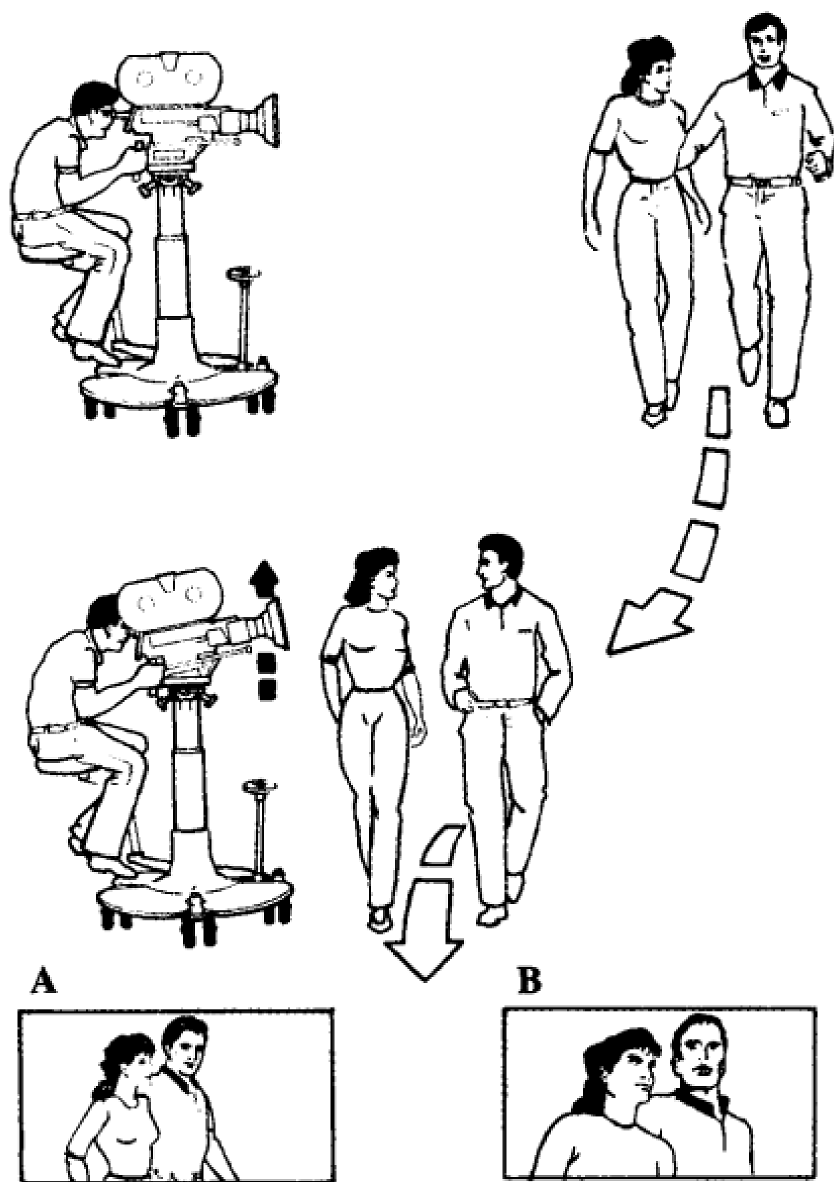
一个朝人物脸部推进的镜头，可用来强调角色顿悟的片刻。这种熟悉的传统，常被用在"视线剪切"的情况里。比如，一个女人来到一个酒吧，发现她的先生正拥抱着另一个女人，这里有三种可能的镜头运动：镜头推进到女人望着她先生的特写；镜头推向先生；两者连续地使用。

一个推轨镜头也可以借着向后拉，来降低主体的重要性，这样做也很容易将主体孤立起来。比如，一个女人站在火车站台上，火车载着她唯一的小孩——一个女孩——逐渐离去，架在火车上的摄影机相当于正逐渐远离这位站台上的女人，并在她女儿远去时，道出了她的失落感。

也许最常见的后拉或推进镜头，就是在一个场景开始的介绍镜头。这个熟悉的技巧，将镜头开始的对象和它出现的地点拉上了关系。比如，一个典型的具说明性的后拉镜头，就是从一件磨损的昂贵大衣的特写中拉出来，展现它被放在一间肮脏的单身公寓的椅子上。这个讽刺性的安排告诉我们，大衣的主人曾是一位富有的商人，现已失去了一切，只剩下这个最后的来自美好时光的物品。

19.8　在镜头内变化摄影角度

示图 19.4 展示了一个对话场景典型的机位，在此平行的推轨安排中，摄影机伴随这对情侣一起移动。摄影机的高度略低于视平线的水平，但因为摄影机离主体有好几英尺远，所以这样的视角和水平视角相比几乎分辨不出差别，如故事板画面 A 所示。如果这个场景是要交代一对生气的情侣的对话，导演也许会切到较低角度的画

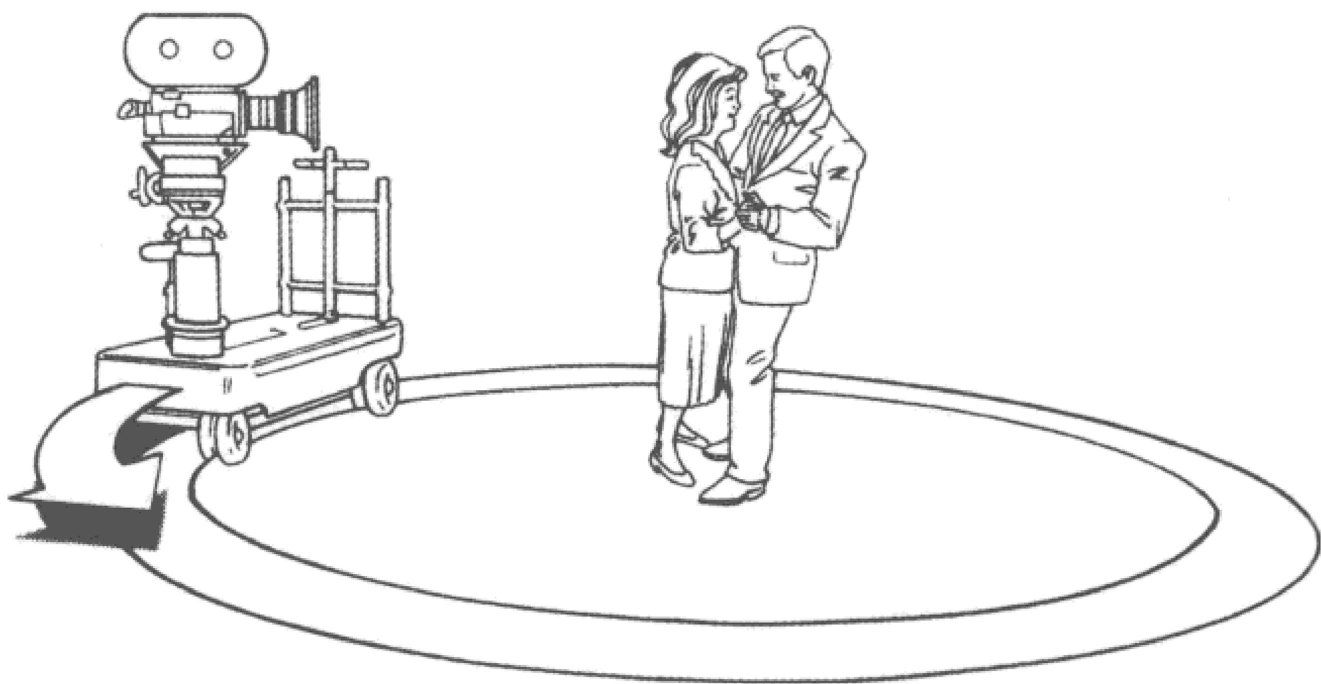


示图 19.4 在一个推轨镜头中结合了低角度和高角度的画面，方法是改变摄影机至主体间的距离。当主体靠近摄影车时，镜头必须向上摇，才能将他们拍在画面内。角度改变的结果，就如故事板画面 A 与 B 所展示。

面，以获得更具动感的构图。正常而言，这意味着切到一个新的角度，然而有一种替代的方法，就是将演员移进至摄影机旁，迫使镜头向上摇一些，来框取演员的头部，成为中景。故事板画面 B 显示了这对移动的情侣走至镜头前几英尺处的情形，若将摄影机推进至情侣，也可以达到相同的效果。

19.9 环绕主体的推轨镜头

摄影机能以圆形环绕的方式，围绕着戏剧动作范围，让主体停在范围的中心，如示图 19.5 所示。这类特别的例子出现在两部片子中，即伍迪·艾伦（Woody Allen）的《汉娜姐妹》(*Hannah and Her Sisters*)，和布莱恩·德·帕尔玛的《铁面无私》。在这两部影片里，都有一个圆形的轨道围绕着坐在桌旁的人们，即使在摄影机运动很缓慢时，它的目的都是要让我们的注意力不停留在某一个单独的人物身上，而将他们视为一个整体来审视。在《铁面无私》中，圆形的推轨镜头象征了四个罪犯来自不同的背景，最后终于成为一个团队。摄影机环绕他们，在空间中使他们成为一体。



示图 19.5　环绕主体的推轨镜头

艾伦所使用的类似环状推轨是弧形的，在这里，摄影机快速地环绕坐在桌旁的姐妹们，使推轨的重要性超过了她们的对话。这个镜头消解了她们的观察与意见，并把她们放在被我们检视的地位上，观众被置于一个较高的位置，认识到这几个姐妹所说的一切恰恰揭示了她们对自己一无所知。

另外，还有一个圆形推轨镜头的例子，出现在马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）的《金钱本色》（*The Color of Money*, 1986）中，它是一部继罗伯特·罗森（Robert Rossen）拍摄《江湖浪子》（*The Hustler*, 1961）二十五年之后续拍的作品，罗森在该片中对赌徒有冷静的观察。在《金钱本色》中，镜头是用来传达角色的心理状态的，镜头在法斯特·艾迪进入这世界第一流的比赛现场时，以特写的构图环绕着他，因为他已经退休了二十年。他偶尔被兴奋感冲击着，而镜头就在这样一个单一的运动中，交代了艾迪的感觉。

19.10　结合室内与室外的空间

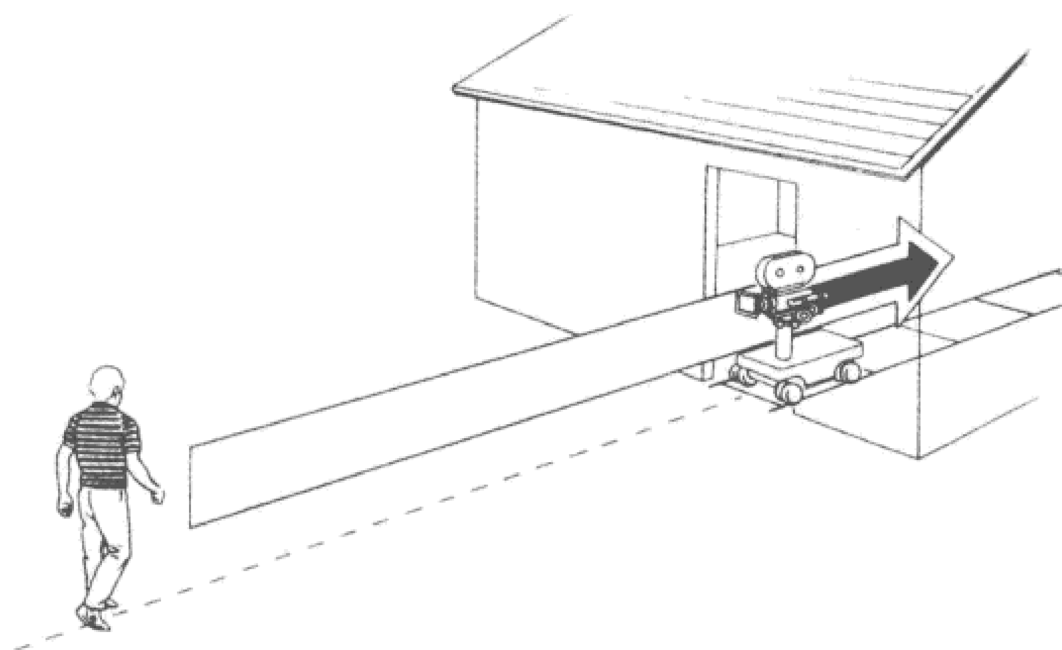
从相邻的室内转换到室外地点上，通常要利用镜头的剪辑来达成，这样就消除了室内和室外灯光匹配的问题，因为它们往往造成很大的间隔。分别拍摄的这两个场景，不一定需要相邻甚近，因此一个摄影棚内的室内景，就可以和一个真正远在世界另一半的室外景相结合。从制片经理的观点来看，这是很显然的优点，但从艺术的观点来看，室内与室外的分隔会减损空间的统一性。

替代的办法就是在一串连续的运动中，将摄影机从室内移到室外，或者相反进行。以下是几种可能性：

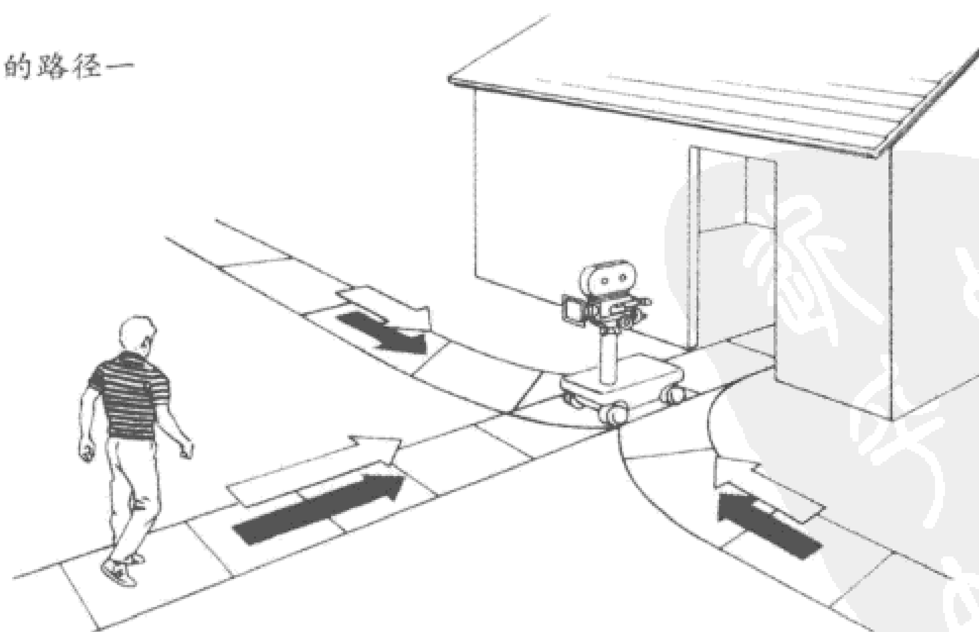
19.11 进入室内

示图 19.6 所展示的情况是，移动式摄影车设在人物的前方，当人物靠近时，摄影机是不动的，当人走近至摄影机前几英尺的地方时，摄影车开始向后拉进房间，人物跟随进入。

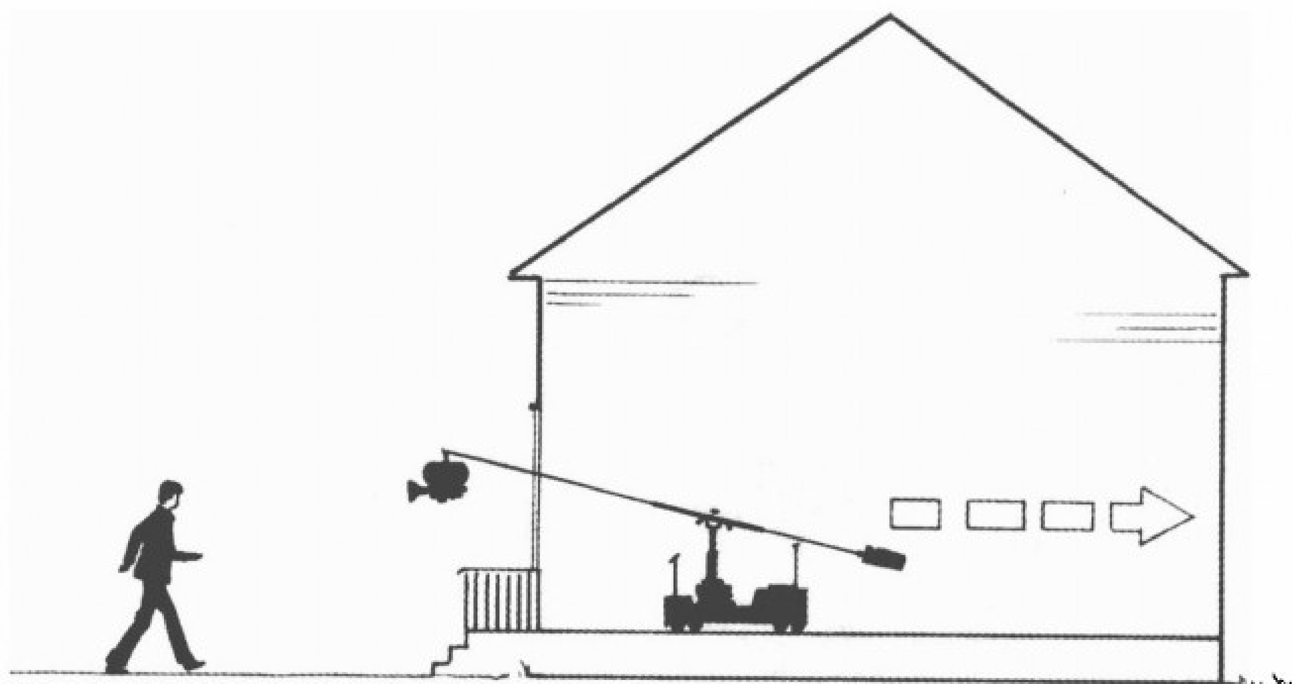
摄影机也可以以任何角度或路径摆在人物的前方，轨道可以是弯轨，或由木板或三夹板制作的临时平台。典型的进入房间的角度如示图 19.7 所示，如果移动幅度很微小，也可以在摄影车上加上转臂，摄影车可以停在室内的水平地面上，而转臂和摄影机可以伸到门外，当人物走向门口，摄影车就向后拉，直到转臂进入室内、等候跟拍人物，这种机位的优点就如示图 19.8 所示。因为前门有个台阶，摄影车需要放在一个



示图 19.6 摄影机移入室内的路径一



示图 19.7 摄影机移入室内的路径二



示图 19.8 摄影机移入室内的路径三

缓冲的斜板上，不仅制作斜板需要花费时间，它本身也是个很难执行的镜头。但转臂解决了这个问题，而且如果需要改变调度的方式，它也提供了相当大的弹性。

即使没有转臂，摄影机和摄影车也可以放在室内，而且仍能以推轨运动来连接室外与室内的空间。如果摄影机靠近门口，它就可以对准室外取景，如同在室外拍的镜头一样，因为画面中看不见门框。当人物从外面走向门口，摄影机向后拉，并进入房间，直到门框和房间在镜头中出现。另一种办法是，使用变焦镜头来交代人物的到来，然后逐渐地拉出以框取人物，最后，镜头会涵盖部分的门框和房间。

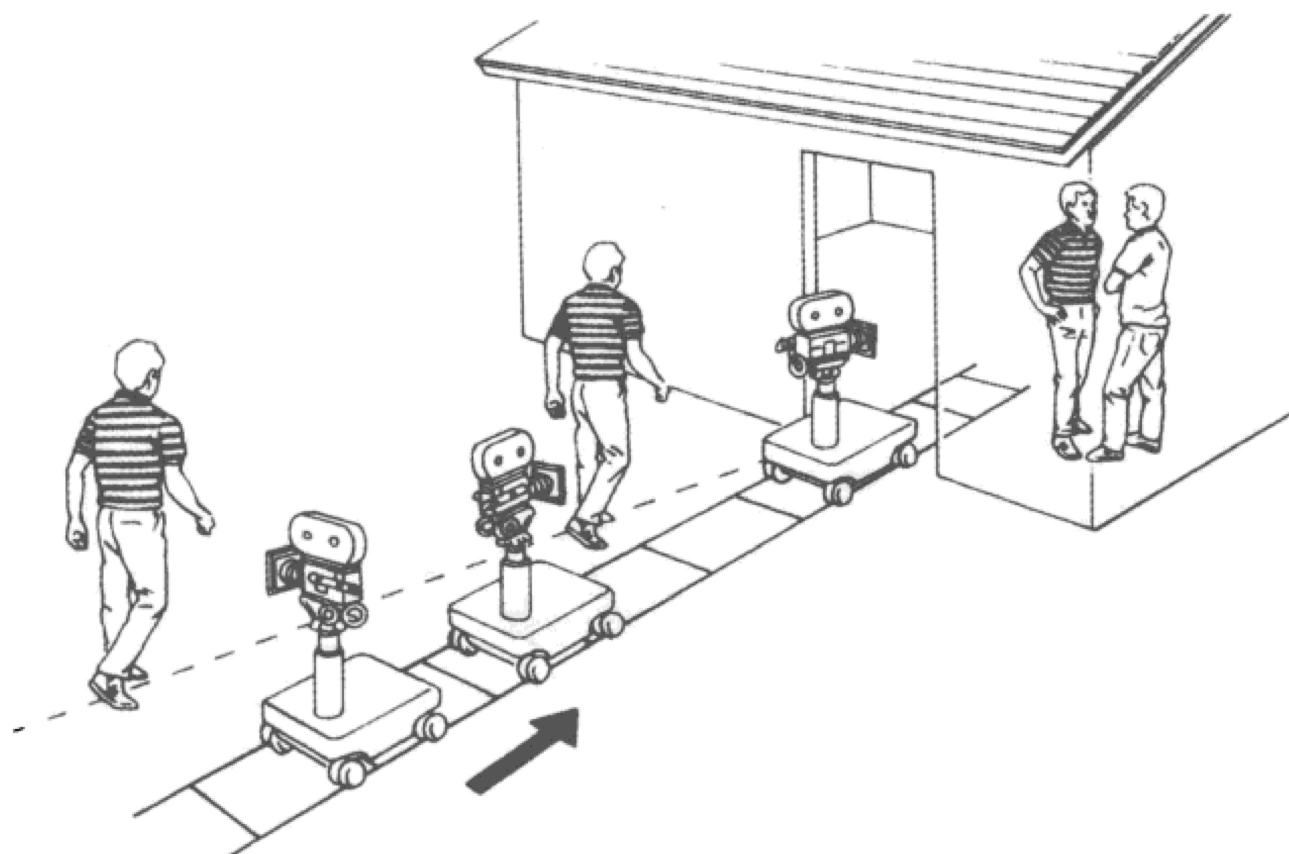
19.12 从室外拍摄室内景

我们也可以让人物经过移动的摄影机，从室外进入室内的空间，如示图 19.9 所示。在此例中，摄影机摇拍人物至门边，但仍在室外。接着人物进入室内，摄影机拍摄室内的景，但仍停留在室外。通过选择正确的镜头和调度方式，可以得到摄影机仿佛已进入了室内的效果。

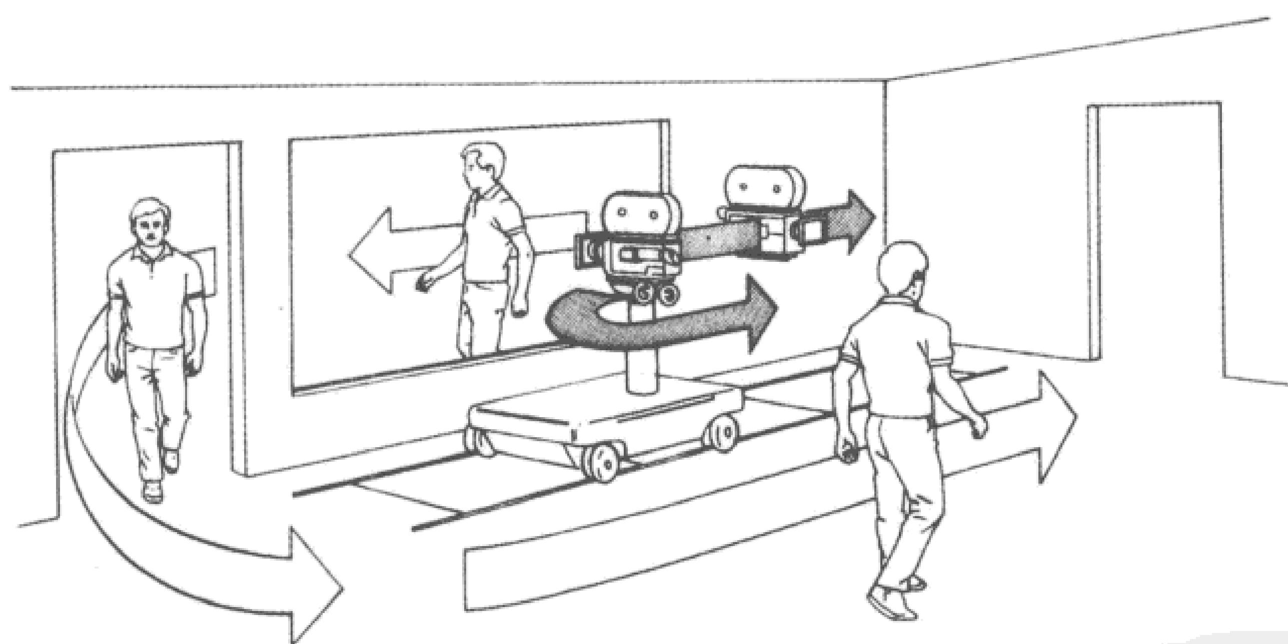
19.13 透过窗户拍摄以结合室内与室外景

在这个最后的安排里(示图 19.10)，摄影机被摆在室内，透过窗户拍摄走向房子的人物。因为摄影机放在非常靠近窗户玻璃的地方，窗户的外框不会被拍到，所以观众不知道摄影机是在室内，当摄影机摇拍人物，并经过门口进入房间时，镜头快速地摇过墙壁和门框，跟拍人物进入房内。就在此刻，观众才明了他是从室内观看外面的

PDG



示图 19.9 从室外拍摄室内景。摄影机在摄影车上摇镜与跟拍人物，但仍停在室外来拍摄室内。



示图 19.10 透过窗户拍摄以结合室内与室外

人物的。通过这种安排，轨道可以架在室内，如此一来镜头的运动可以持续在室内的空间进行。

很明显地，摄影机位置是根据房间和人物的动作而来，最后这三个镜头遵循同样的原则，即摄影机有选择性的视野。这使得它在跟拍人物时似乎能从室内跨越到室外（或以相反的次序进行）。

19.14 剪辑推轨镜头

导演常常不确定推轨镜头的剪辑原则，在很多情况里也不愿意使用它们，而且，除了动作轴线之外，人们尚未发现他们这种对可能存在的剪辑问题的恐惧，不管是在运动镜头或在固定镜头中。除了在执行冗长动作上的困难之外，推轨镜头并没有特殊的剪辑问题。就如我们在剪辑那一章所讨论的，推轨镜头可以是相当费时的，而且导演也许是处在一种赌博的情形中，将一个场景的成败投注在一个单独的、冗长的且运动的镜头上。时间的限制也许会迫使备用镜头和备用片段被牺牲掉，而这也说明了推轨镜头是很难剪切的。自然地，如果推轨镜头是场景里某个特定动作唯一的版本，我们就没有变更素材的方法，除非把它除去——如此也会把它所包含的动作一同除去。

这就带给我们一个关于推轨镜头引发的剪辑问题：我们很难在一个推轨镜头中，安插一个以固定镜头拍摄的相同动作的镜头。这种个别情况把我们带向一个夸大的观点，即运动镜头和固定镜头，很难能够流畅地结合在一起。这种观点持续发展下去，就导出了一个观念：必定有某种指导性的原则，像动作轴线一样能帮助我们，并且它决定了推轨镜头在剪辑上的对与错。其实，这种规则并不存在。

除了以一简短并动作相同的固定镜头，插入于一个运动的镜头中外，并没有特别的剪辑原则说明推轨镜头不能运用在固定镜头中。固定镜头可以很容易地与运动镜头结合在一起，而且运动镜头也可以与其他的运动镜头相结合，或加入到一个延长的运动镜头的系列中。事实上，在某种情况下，一组运动镜头会比一组类似的固定镜头，更能够融合动作。比如，一组短的拍摄军人队伍的推轨镜头，可以被剪在一起，使画面看起来像是一个镜头引出了下一个镜头。但若是类似的固定镜头的组合，就会显得重复。

一个运动镜头特别有利于为观众的心境作预备，使他们进入下一个段落镜头里影像的复杂性和变化之中。在很多情况下，运动镜头能够让影像的转移更平顺，像叠化能使时间的转移更平顺一样。比如，当衔接两个运动镜头时，影像上的跳接就显得不那么明显（跳接是指摄影机的角度变化小于20°，而时间仍然是连续的状况）。

尽管运动镜头能够交代接下去的镜头中角度和运动上的变化，它的剪辑原则仍然要根据固定镜头的系列中，为创造流畅的镜流所使用的相同的构图与剪辑策略而定。

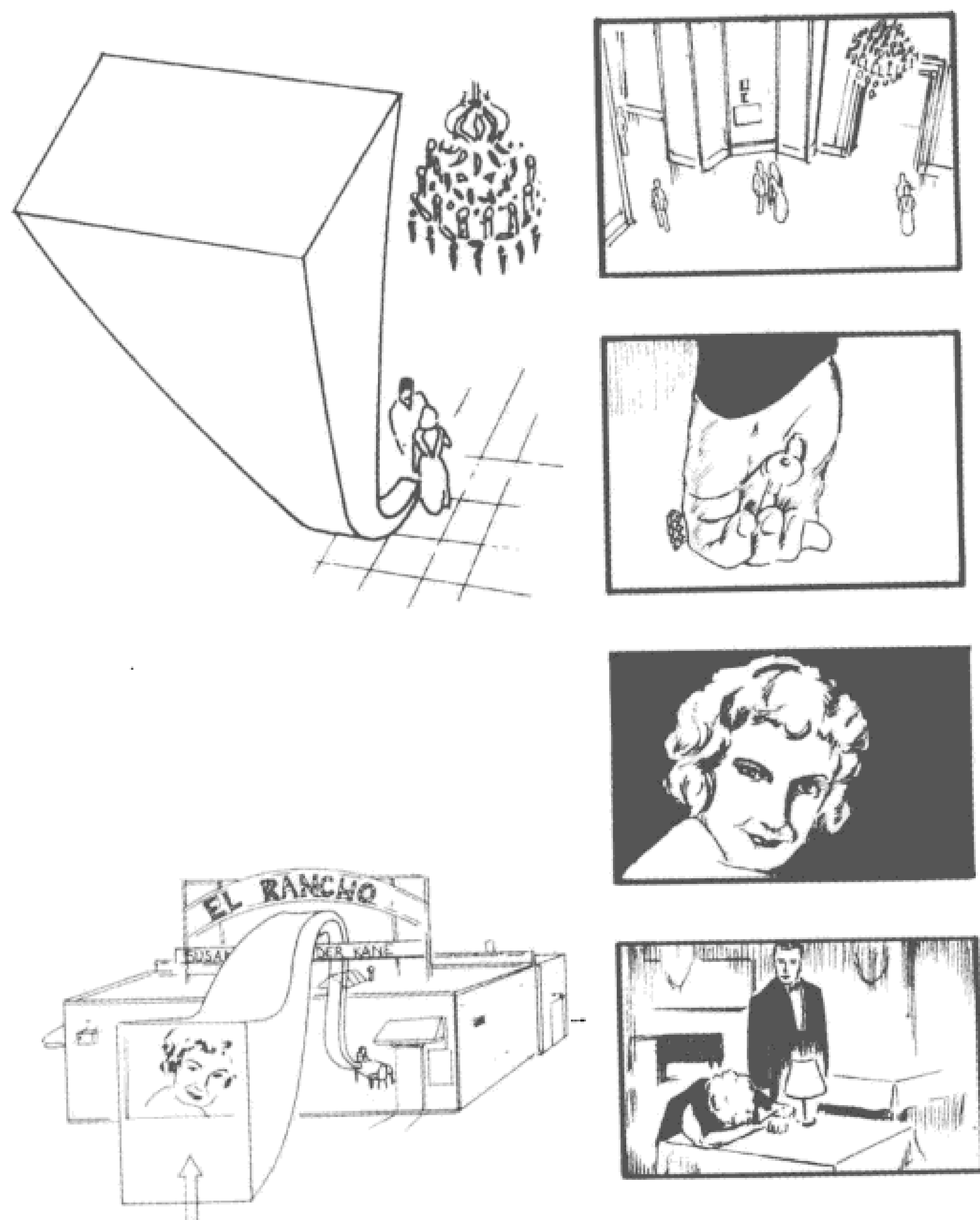
19.15 运动镜头和摄影角度

镜头运动加强了所有能帮助我们辨识距离的透视效果，因为我们是以摄影机产生透视的方式来辨识它的角度的，它符合了"镜头运动将强化我们对任何角度的空间的知觉"这样的推理。在谈到摄影机角度的一章中，建立了以下概念，即三点式的观察，为空间中任何一个对象被观看的可能视角提供了最全面的空间关系信息。类似

地，运动镜头也可以穿越一个、两个或三个运动层面。要这样同时穿越三个运动层面，摄影机必须前移或后移，同时又做垂直与水平的运动。如果摄影机在进行这类型的运动时，同时以三点式观察来拍摄一个对象，那么任何场景皆可获得最大的深度。任何前景要素的使用，或其他帮助观众理解空间关系的影像或构图上的设计，都会进一步地加强画面的深度感。

19.16 观众位置和运动的摄影机

摄影机摆放法，如十四章所描述的，是观众在一个场景中，通过摄影机角度的改变，移至不同观看位置的一种运动。这可和编舞的艺术相提并论，因为观众经历了整



《公民凯恩》中经过霓虹灯的升降镜头

示图 19.11 《美人计》中漫长的升降镜头



体的运动和身体的影响，就如舞蹈表演一般细致。镜流的设计会出现在任何的镜头系列中，但只有在摄影机有运动时，才更能使我们感受到它的存在。

一个运动镜头在它进行期间，可能会经过许多视角的变化，也可能只呈现了一个视角。当跟拍固定距离的主体时，镜头的角度并不改变，但如果摄影机靠近主体或从主体处远离，镜头的角度就可能会改变。对这种利用透视转移的推轨技巧有兴趣的导演，将要学习如何调度动作，以强迫摄影机不只沿一根轴线移动，或学习如何在物体周围移动，以容纳多重的视点。

我们可以通过图画来展示这种摄影机运动的透视转移，称其为“透视隧道”。这种图形其实是“**文艺复兴立体概念**”(quatraccento cube)的延续，用来形容绘画中图像的空间观念，这种发展始于文艺复兴时期线性透视的观念。

示图 19.11 展示了两个知名的运动镜头，第一个是希区柯克的《美人计》中漫长的下降的升降镜头，摄影机向下降了两层楼的高度，直到画面进入英格丽·鲍曼手中钥匙的特写。《公民凯恩》中移进埃尔兰乔酒店的漫长的升降镜头，是一个更为复杂的运动。真实的镜头是利用一个小模型的外景和一个真实大小的室内景，来完成这个运动的，但其中延伸的透视立方体或透视隧道的原理是一样的。


PDG

PDG

第二十章 推轨镜头的调度

TRACKING SHOT
CHOREOGRAPHY

现在，基本的运动镜头都已经被讨论过了，我们可以来看看演员如何被安排在画面的深度中，以及如何被安排在可以用运动镜头连接起来的多个兴趣中心里。一条简单的轨道所产生的变化，可以包含从跟拍双人对话的风格化运动，到连接几个故事元素和地点的多个角色的长镜头。

20.1 移动摄影机和机动的调度

移动摄影机有两种调度上的选择：首先，你可以在一个固定的主体周围移动摄影机，如前一章所展示的；其次，你可以同时移动主体和摄影机。

在固定镜头中有基本的对话调度模式，同样地，调度动作也有基本的摄影机运动模式。这些运动是由两种实际的考虑所控制：当在推摄轨道上或其他器具上移动时，摄影机运动的范围；移动演员要比移动摄影机容易。

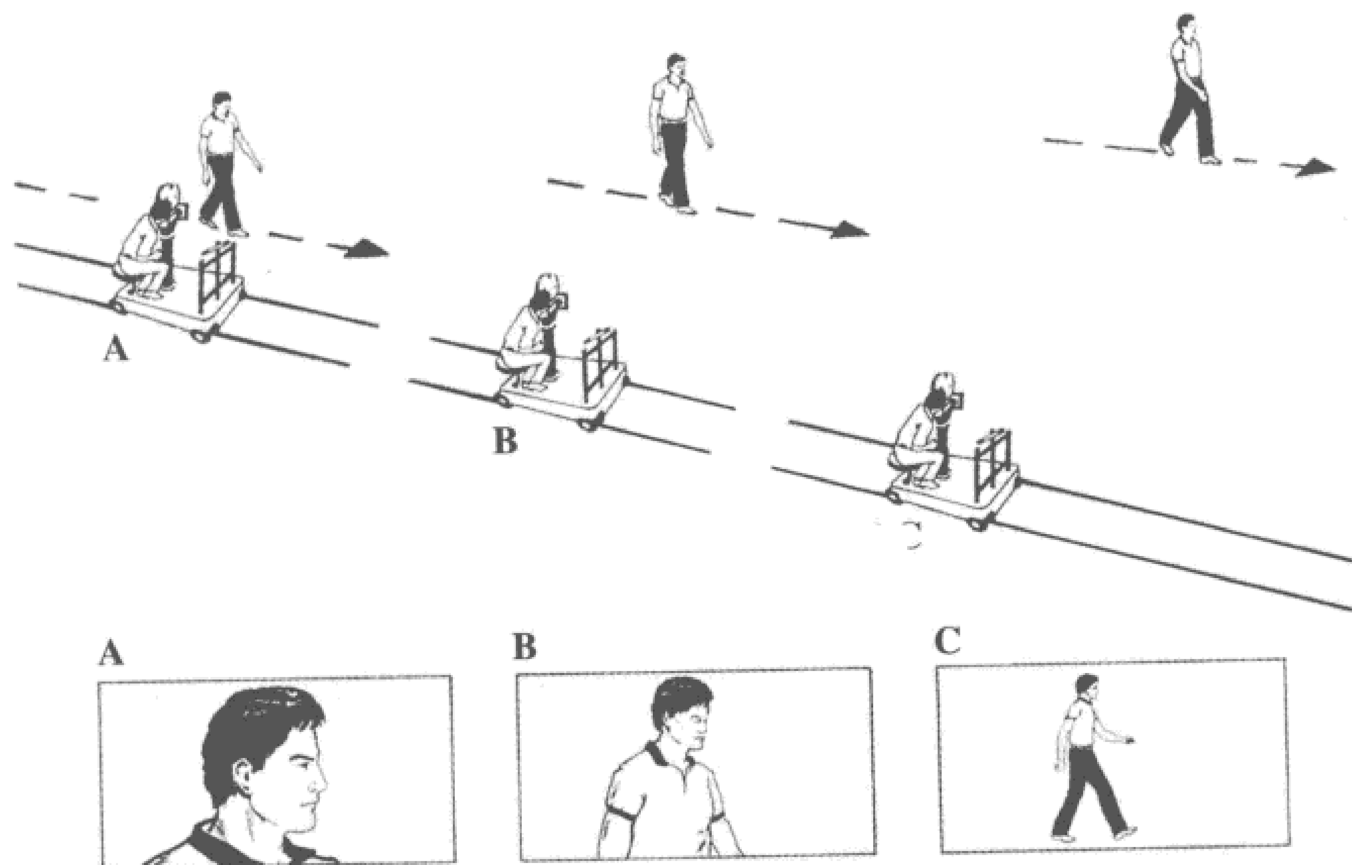
本章所讨论的基本摄影机运动，代表了一种弹性的系统，它能帮助你理解摄影机和演员是如何结合在一起的。这个系统的终极目的，是要鼓励和帮助使用各种空间、摄影机角度和构图，从而扩充画面的极限。

移动摄影机的调度系统分有两个部分：

- 推轨设计：这是指与摄影机运动路径相关的一个主体的运动路径。
- 形态与位置：这和九、十与十一章中所使用的演员调度系统相同。

移动摄影机调度系统中的基本观念是，不管有多少单个的镜头，都可以被连成一个单一、不间断的镜头，这个方法可以用故事板的方式来表现运动镜头。故事板中的每个画面，代表了一个静态的调度形态，它们可以和其他的画面连接，以通过摄影机的运动和机动的调度，形成一个单一的镜头。

我们可以从最简单的直轨推轨的运用开始谈起。



示图 20.1 推轨镜头设计一(基本类型)

推轨镜头的调度范例

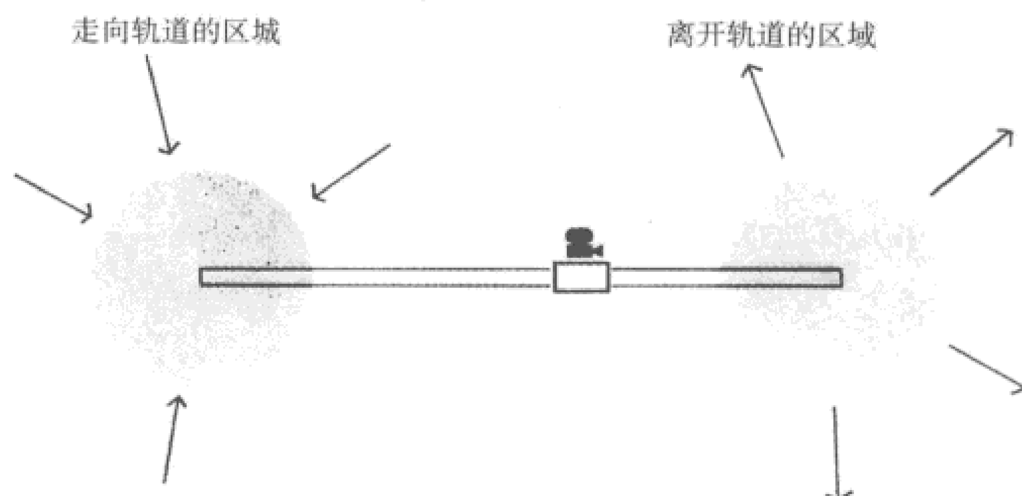
设计一

在示图 20.1 里,我们看见三种侧面的基本推轨镜头,摄影车下方的图就是镜头里所呈现的样貌。在摄影机的每一次运动过程中,主体至摄影机的距离一直维持不变,代表一个基本单位或建构单位。这类调度在对话段落中不断地被使用,虽然它们几乎都以中景或全景出现。在这类最简单的形式中,镜头开拍时摄影机与主体都在运动中,结束时主体与摄影机间的距离保持不变。也就是说,主体非常类似于出现在固定镜头中的状况,因为只有一小部分的后景运动是看得见的。

我们可以在这三种距离的推轨镜头间彼此对切,以变换景别,但是有一种更流畅的变换画面的方法,就是让主体在镜头中间靠近或远离摄影机。通常这都发生在镜头开始与结束的段落处。在示图 20.2 所展示的直轨鸟瞰图中,轨道两端的灰色区域代表了任何与轨道平行移动的人物走近或远离摄影机的可能区域。导演应考虑灰色区域可以提供的广大选择,因为这种尝试可用来容纳现场任何有趣的区域。根据人物接近或远离的角度,摄影机必须以摇镜跟拍人物,这就成为一种容纳摄影机附近大量动作的机会,即使在它开始运动之前。

在两个圆形之间的轨道,可用来拍摄人物,并以示图 20.1 中展示的任意一种推轨镜头来拍,只是人物会在开始时从远处走向摄影机,并在镜头结束时走向远方。

PDG

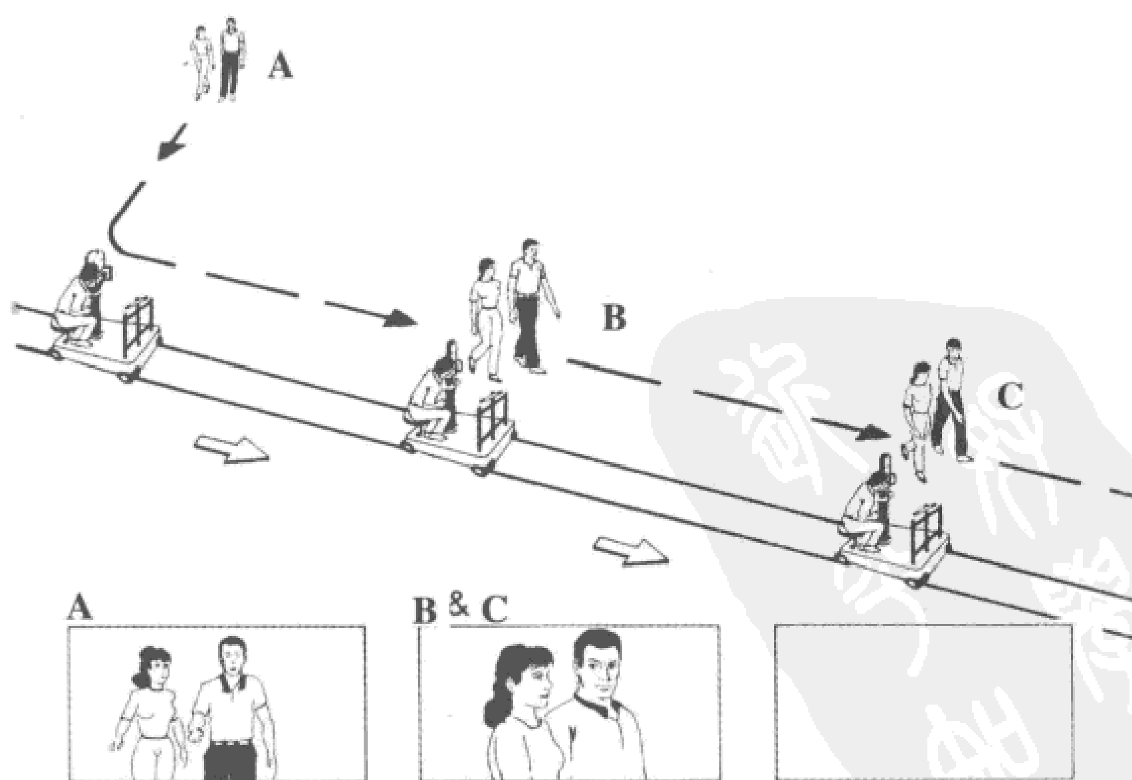


示图 20.2 人物走近或远离摄影机的可能区域

就这种调度而言，摄影机也许在镜头开始时是固定的，当人物走向摄影机，而且获得适当的构图时，摄影机就开始缓慢的移动。这样的构图会持续在整个镜头中。当推轨运动接近尾声，程序就颠倒过来，摄影机慢了下来，可能完全停止，而人物就离开轨道的区域远去。靠近摄影机的动作可能从距离摄影机很远的地方开始，因此人物先是以宽松的全景出现，然后也可能以相同的景别离开画面。

设计二

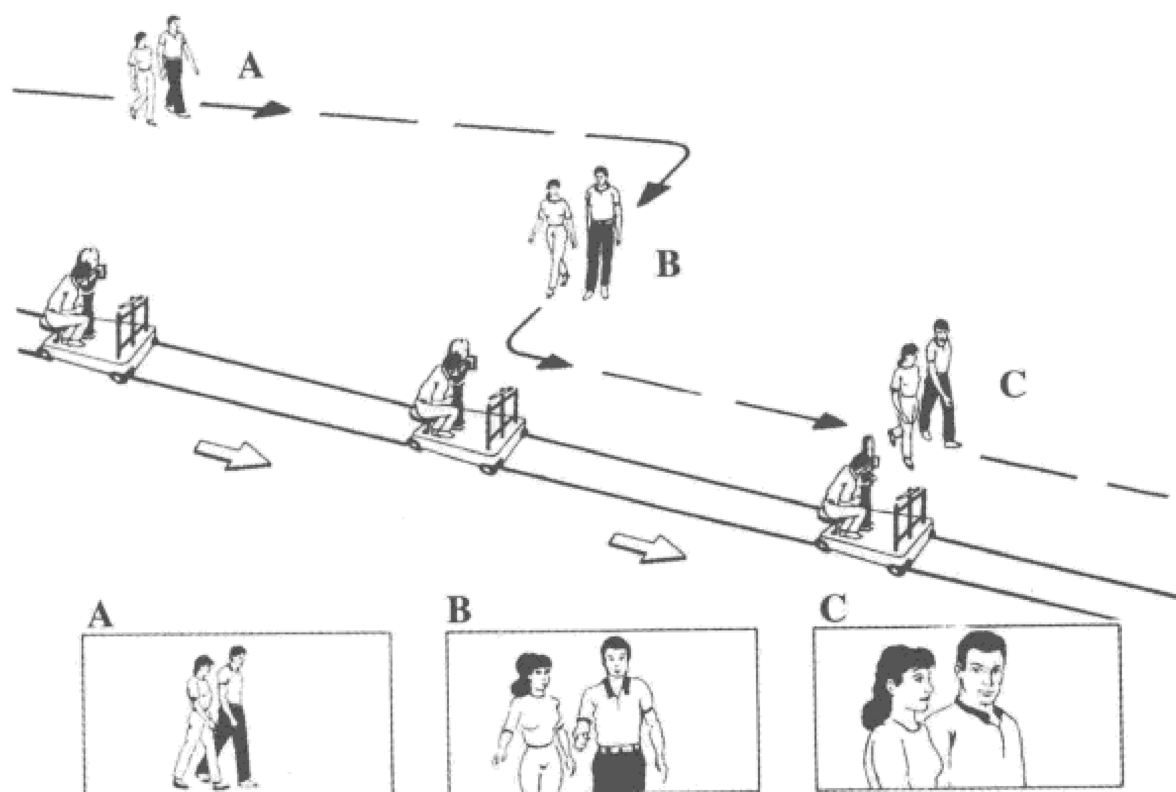
示图 20.3 是一种变化的形态，其中人物抵达的区域不仅是一种介绍，而且是镜头中主要戏剧动作的一部分。在这种状况中，人物直接朝摄影机走来，如果这是一场对话的戏，那么在人物走向轨道时，摄影机移动之前，会有对话进行。这已经是一种观众熟悉的



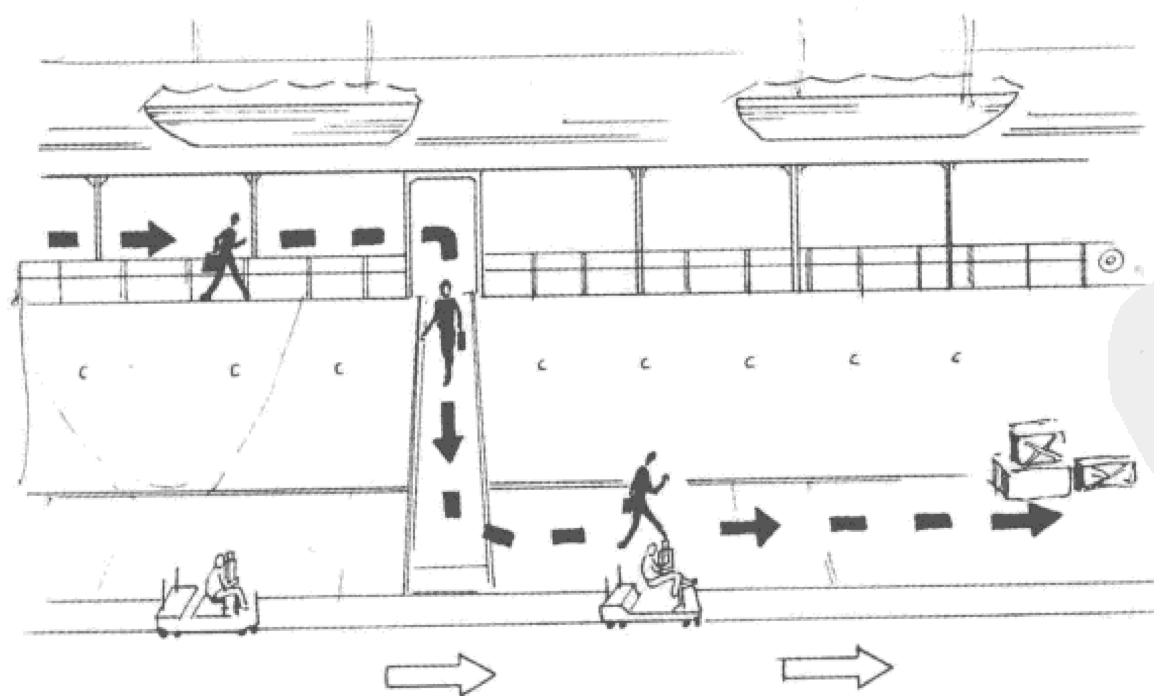
示图 20.3 推轨镜头设计二

传统，就是让观众清楚地听见人物的对话，即使在他们仍距离摄影机很远时。

正如你所看见的，这个设计结合了两个建构单位——一个正面的全景和一个侧面的中景。示意图显示了人物与摄影车从头到尾并肩移动，但是导演当然能自由地，以任何第九章所谈的调度形态和位置来安置人物。



示图 20.4 推轨镜头设计三



示图 20.5 推轨镜头设计三（涵盖不同高度上的人物）

设计三

示图 20.4 展示了如何结合三个镜头：一个侧面全景、一个正面全景和一个侧面中景。要结合这些视角，摄影机在镜头开始时，与人物同速移动，然后在人物转向摄影机时停下。当人物第二次转弯与轨道成平行移动时，摄影机再度移动。另一种变化可以包含动作的调度，像是让它发生在不同的高度上。譬如，轨道可以沿着游艇边缘架在码头上，第一段摄影机运动可能是跟拍船上的人物，他在摄影机的上方沿着栏杆走 20 英尺，人物与摄影机是平行移动的。如示图 20.5 所示，接着演员会走下船梯，朝摄影机走来，然后完成第三段，在码头上摄影机旁走路的推轨镜头。

设计四

示图 20.6 几乎和前面的 S 形弯道一样，只有一点不同，就是人物穿越了轨道。与前面相同的是，它也是一个由远景或全景，和一个正面全景或中景的组合，只是在画面 C 的段落方向改变了。如果方向的改变通常会使人困惑，那么在这里则是完全可以理解的，因为方向的改变是逐渐变化的。摄影机的转轴点可以设在人物路径的任何一侧，细部的调整可依照地点和场景特定的需求而定。

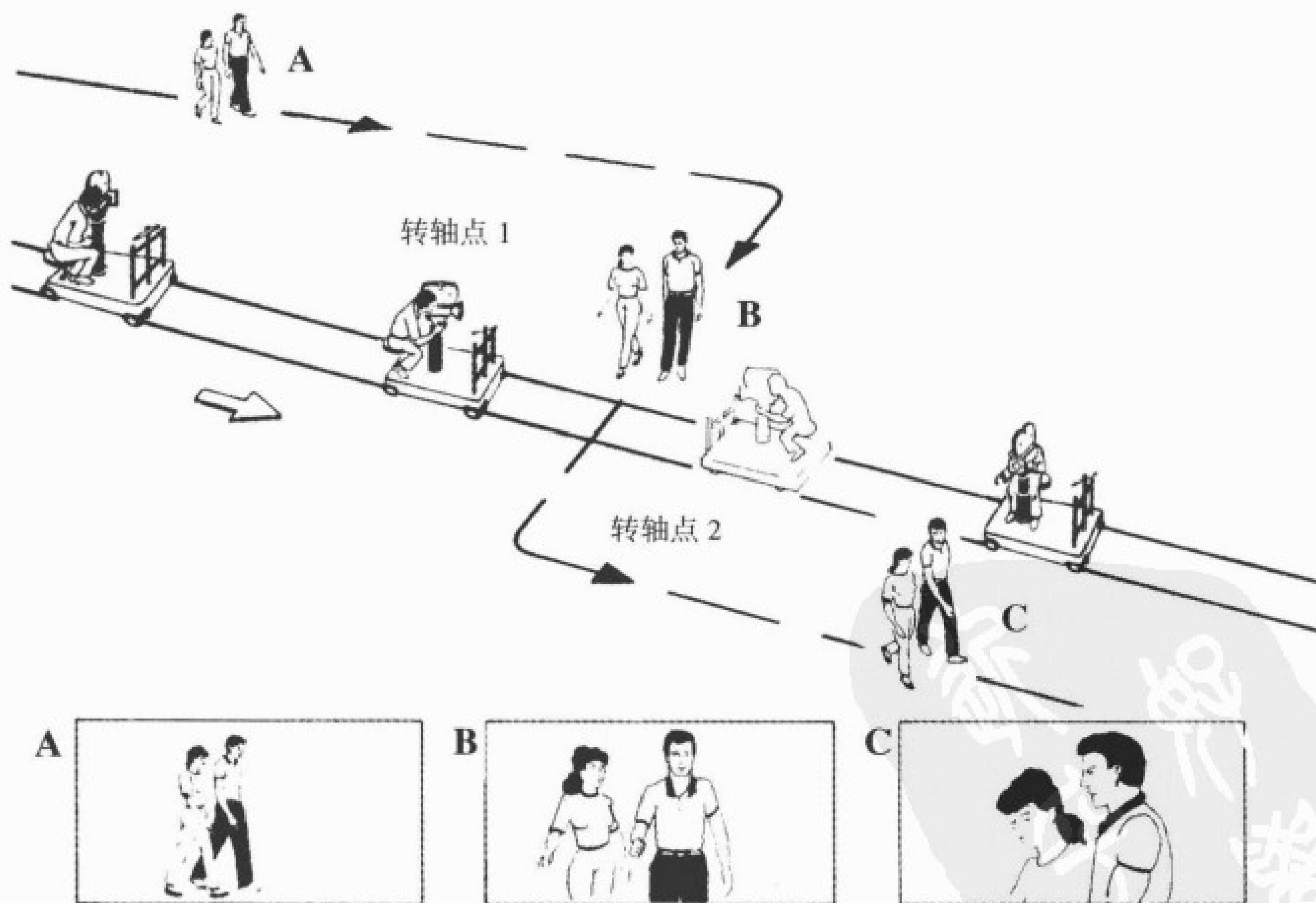
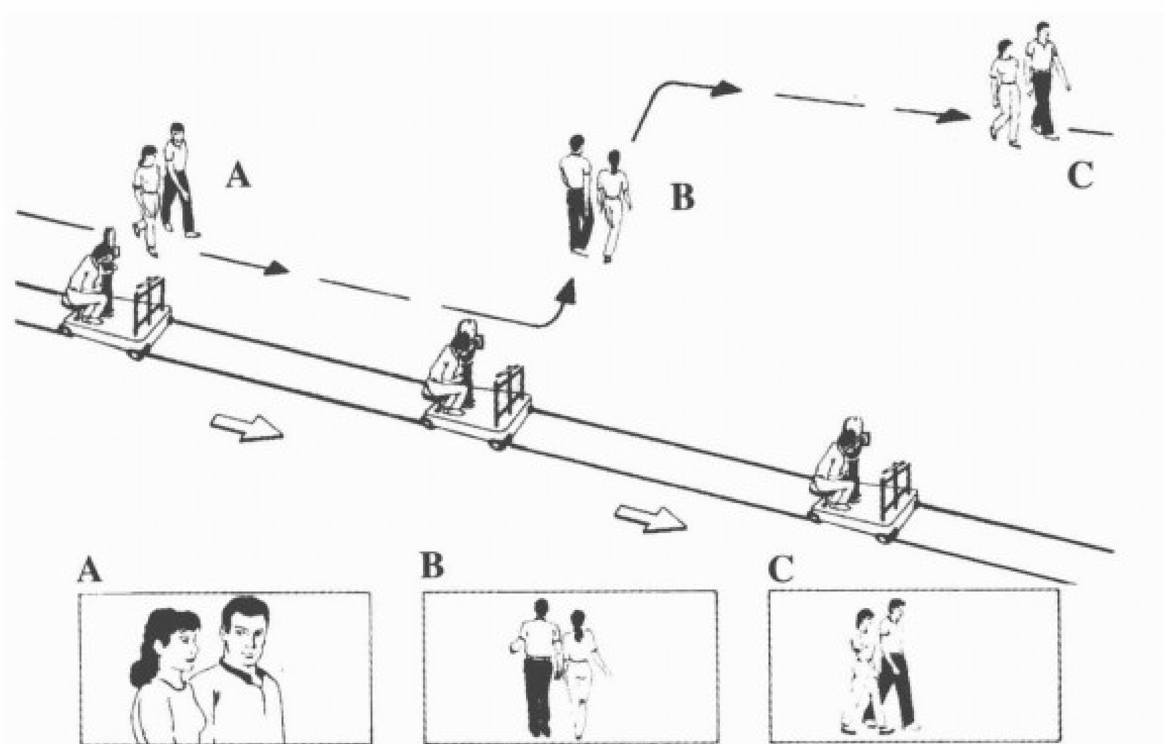


图 20.6 推轨镜头设计四（人物穿越轨道）



示图 20.7 推轨镜头设计五

穿越轨道的行为可以在任何一个段落中进行。在摄影机附近调度动作，和要求摄影机包含 180°的空间，会使摄影机必须被摆在动作范围的中心。

设计五

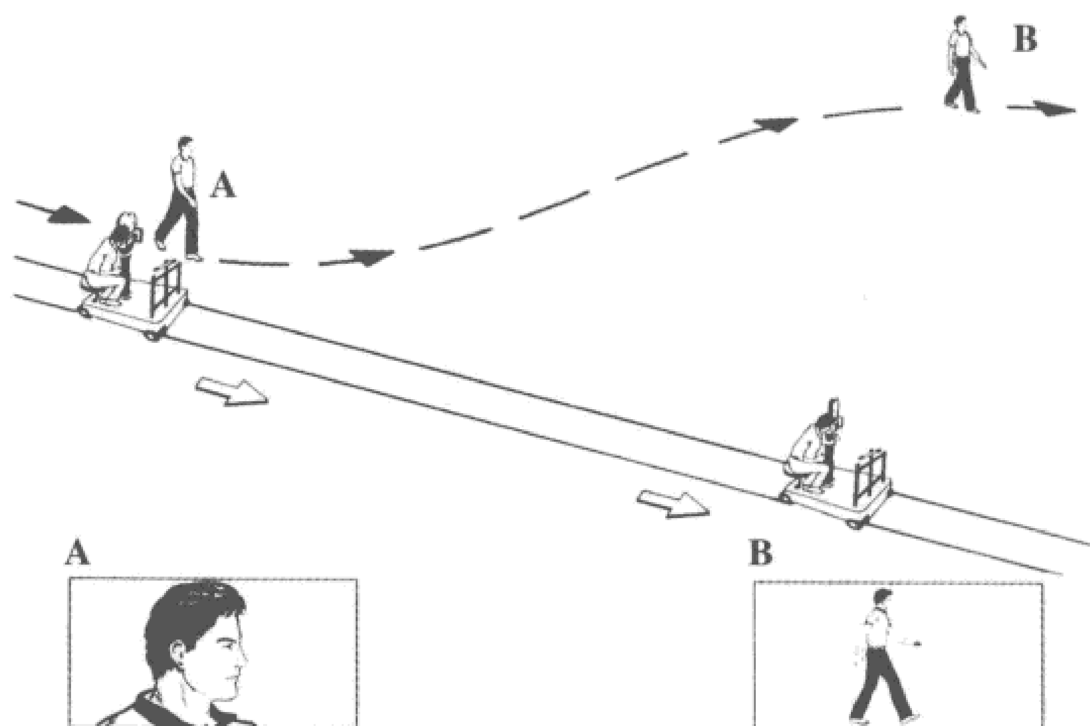
示图 20.7 将前两个 S 形的走道颠倒过来，因此演员在一开始是靠近摄影机的，然后才远离。和其他 S 形弯道的运动一样，它们都是由三种画面组合而成。

将这个设计或任何其他设计应用在真实场所中时，具体情况自然要根据场地而定，但是基本的原则对任何素材都是有效的，不管是针对对话中的两人，还是在车内或在快艇上的两人。

有时候轨道是无形的，我们把它画出来是为了标示摄影机的路径。摄影机也可以架在升降机、遥控的吊杆、摄影车或摄影机稳定支架上，每一项工具都可以给设计镜头的过程增加特殊的个性和运动的范围。

设计六

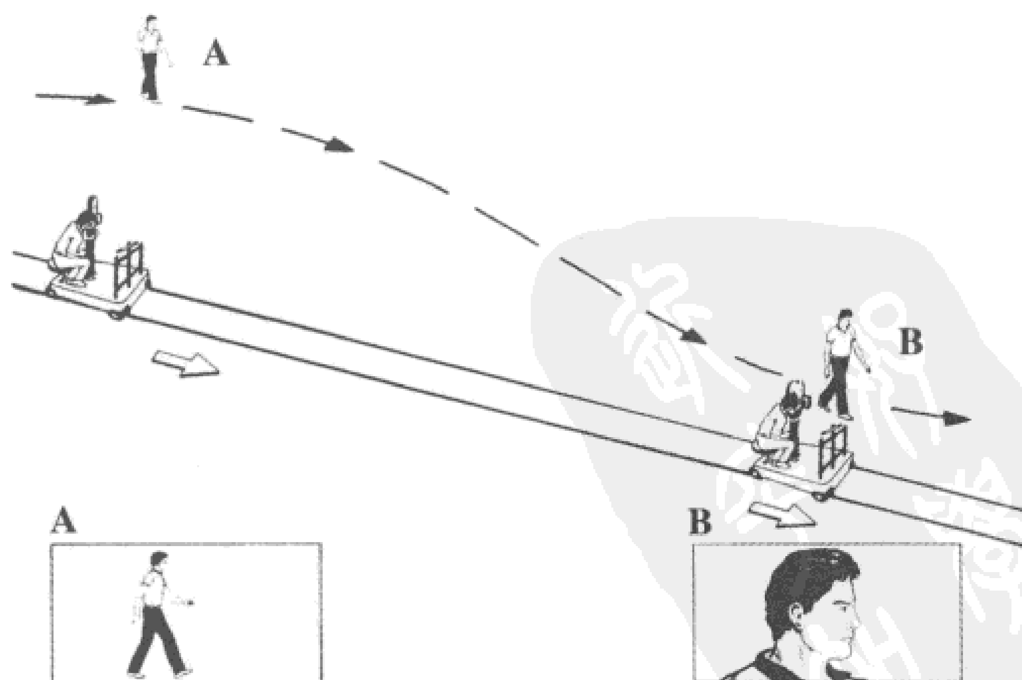
示图 20.8 所显示的镜头是从人物的特写开始的，然后人物以斜角的方式远离摄影机，并显露出逐渐扩大的后景。在此例中，推轨运动可被视为两个镜头的连接：人物的特写和一个他所注视的对象的镜头。比如，示图 20.8 也许显示了人物一开始以特写靠近摄影机，画面保持在他的脸和他对周围的反应上，两者同时存在于画面中，这迫使我们透过人物的感受去体验这个地点。当他远离摄影机时，后景逐渐地隐现，然后我们明白这个人正走过一间被火烧掉的工厂，烟雾弥漫，当镜头继续扩大，我们看见火灾的受害者正接受消防员和医疗人员的急救。



示图 20.8 推轨镜头设计六(先介绍人物后显示空间)

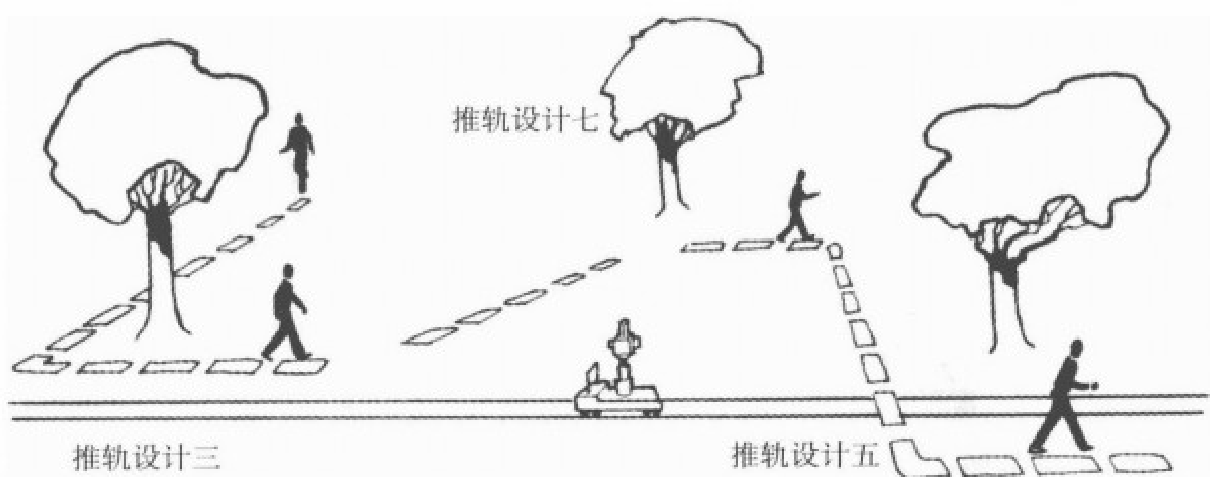
设计七

示图 20.9 展示了一个与推轨镜头设计六相反的策略,这一次我们以远景开始,显示出场景的外貌。这回我们摈弃透过演员对周遭环境的反应来介绍环境的方式,而先评估环境,然后才让演员靠近摄影机。如果这个调度也是用在推轨镜头设计六工厂的故事中,我们就会形成我们自己对场地和动作的看法。当演员在镜头最后以特写出现



示图 20.9 推轨镜头设计七(先介绍空间再显示人物)

时,我们会有兴趣想要了解,他对灾害的反应是否也和我们一样。这也是另外一种对空间控制的例子,用来决定问答策略。推轨镜头设计六和七是鼓励我们去比较人物与场景的镜头范例。



示图 20.10 推轨镜头延伸设计。这是一个简单的推轨镜头设计,但是借着加上升降机,就可以添加垂直方向的运动。

延伸设计

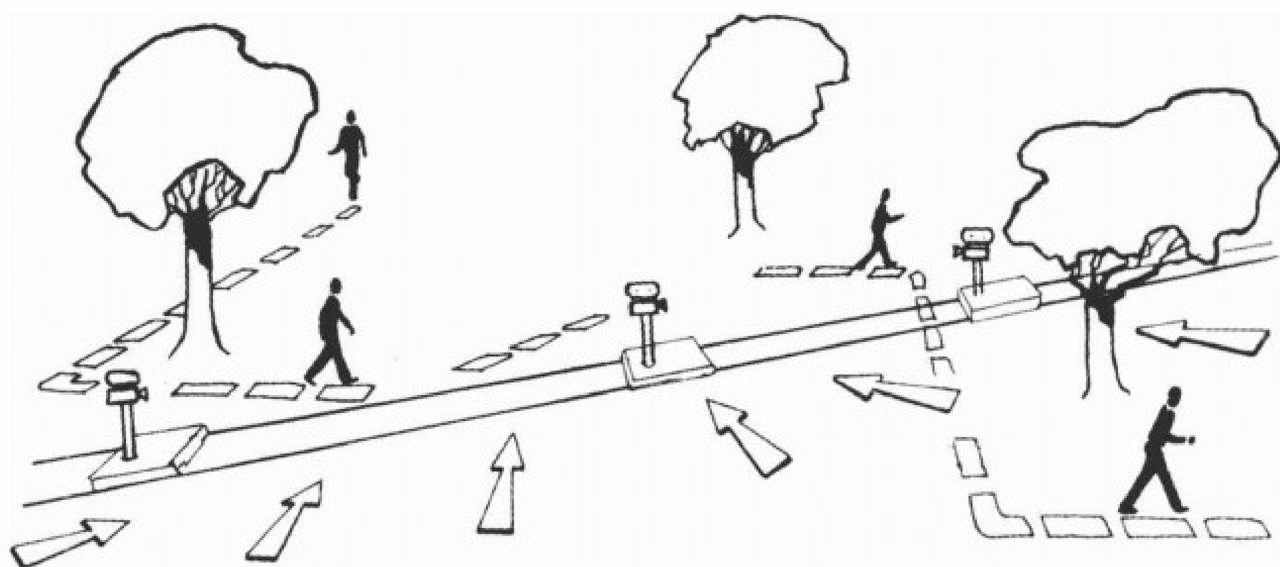
现在我们已经检讨了几种摄影机与人物设计的可能性,我们可以借着结合这七种推轨镜头形态,来创造更复杂的安排。例如,我们可以结合形态三、七、五,形成一个在公园内的推轨镜头(示图 20.10)。其实,所有我们讨论过的镜头,都可以被结合在一起,并加上新的摄影机运动。

20.2 以控制摄影机路径取代控制人物路径

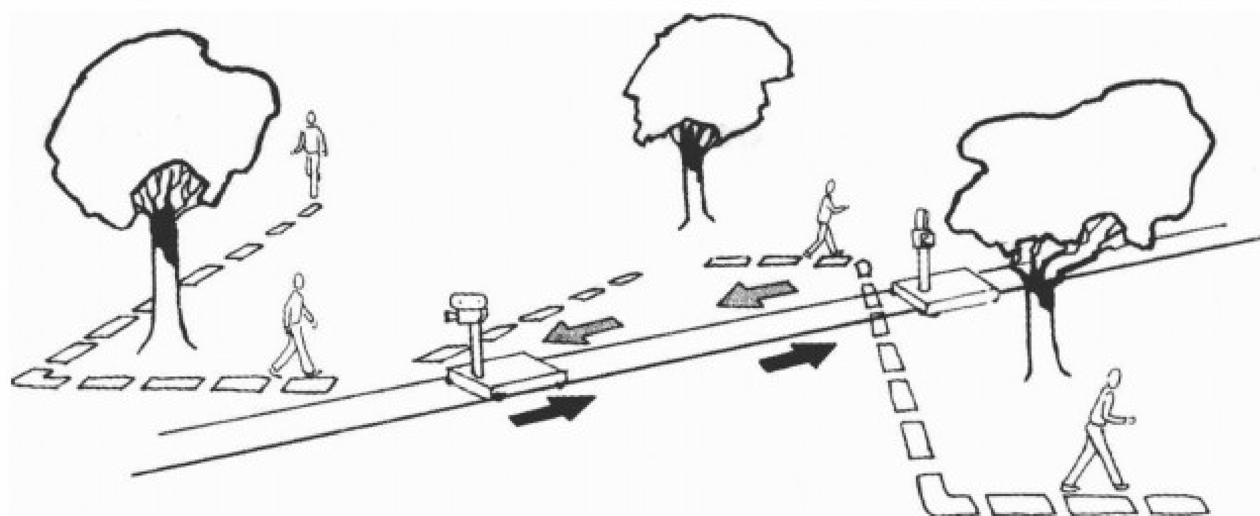
到目前为止,我们仅考虑了在直轨周围调度人物的推轨镜头,然而,有许多时候并不能在现实中做到——比如,当动作必须依循林中的一条道路、一条小径,或跟随任何其他固定的线路的时候,或当地形限制了人物运动的时候等。若是如此,镜头中图像的变化——具体而言,就是景别和摄影角度——完全是由摄影机位置和镜头的选择来决定的。在下面三个例子里,我们将回到我们在示图 20.10 所讨论的延伸设计的范例,只是这一次摄影机路径,是为了展示重复推轨和反向推轨的价值而设。

在示图 20.11 中,摄影机以斜角的路径通过场景,并与人物行进的方向相反。这就是所谓的反向运动,人物先是面向摄影机,直到他经过镜头的中心点,此时人物的脸开始转离摄影机。凡是当人物穿越摄影机路径时,银幕方向就会转向,然而因为这个改变是渐进的,所以越轴的动作并不明显。

在示图 20.12 中,摄影机推向人物,到镜头的中心点时向相反方向推回去,随着



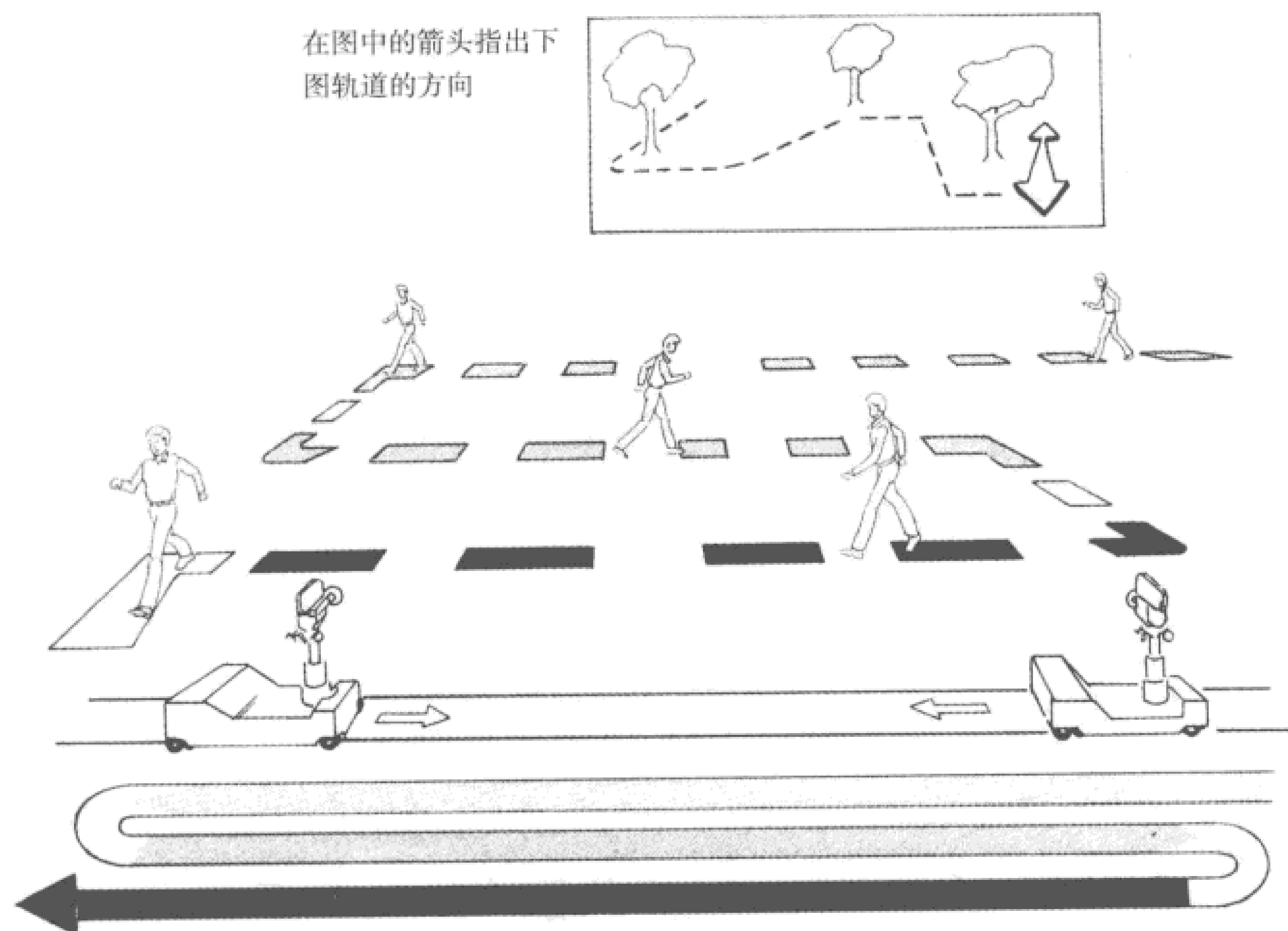
示图 20.11　反向推轨。在这个设计中，摄影机和人物是做相反方向的运动，箭头指明摄影机摇拍的方向。



示图 20.12　重复推轨。摄影机推向人物（灰色箭头），然后改变方向，仍然维持在人物的前方（黑色箭头）。

人物的方向前进。摄影机方向的倒转，往往是一种干扰动作，除非摄影机在改变方向之前，先停了下来。如果人物能停下片刻，并做些动作——比如，在炎热的天气里脱下外套，就可以使方向的倒转变得合理。下面就是我们可能的设计：摄影机和人物朝彼此走来，然后在路径大约三分之一处相遇，人物与摄影机在该点停下，人物脱下外套，用手帕擦眉头的汗。片刻之后，人物继续前进，摄影机沿着原路径向后拉，观众将不会意识到摄影机是沿着原路重复推轨的，因为摄影机指向了新的方向。

在示图 20.13 中，我们看见一个我们曾经讨论过的侧面跟拍形态，摄影机路径与人物路径在三个领域里相互平行，并且方向相同。当人物直接走向摄影机时，摄影机停住，直到人物转到下一个平行的走道。在这个例子中，停下摄影机是必要的，如此才能使人物持续出现在画面中。



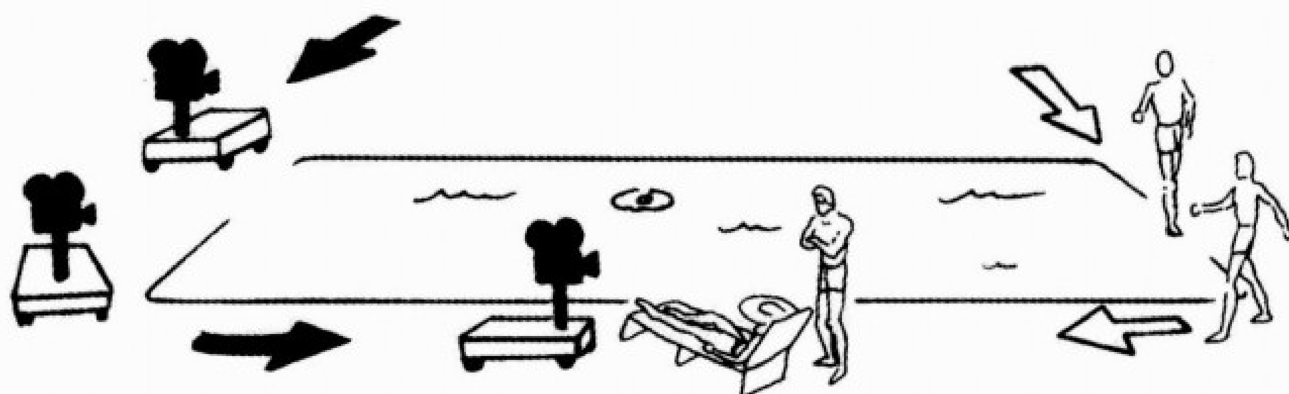
示图 20.13 侧面跟拍。摄影机运动的方向，是由实心的线来表示，摄影机在横向运动中与人物保持平行，在人物走向摄影机时停下。

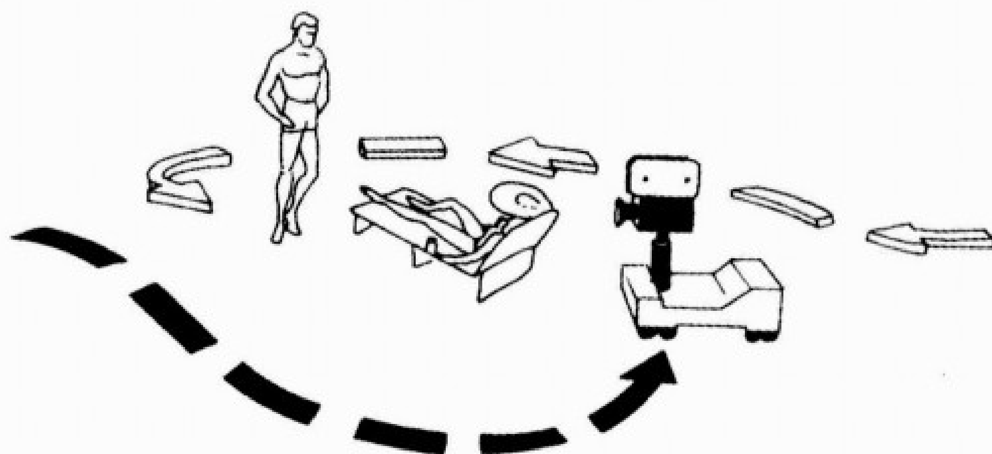
20.3 环绕一个障碍的推轨镜头

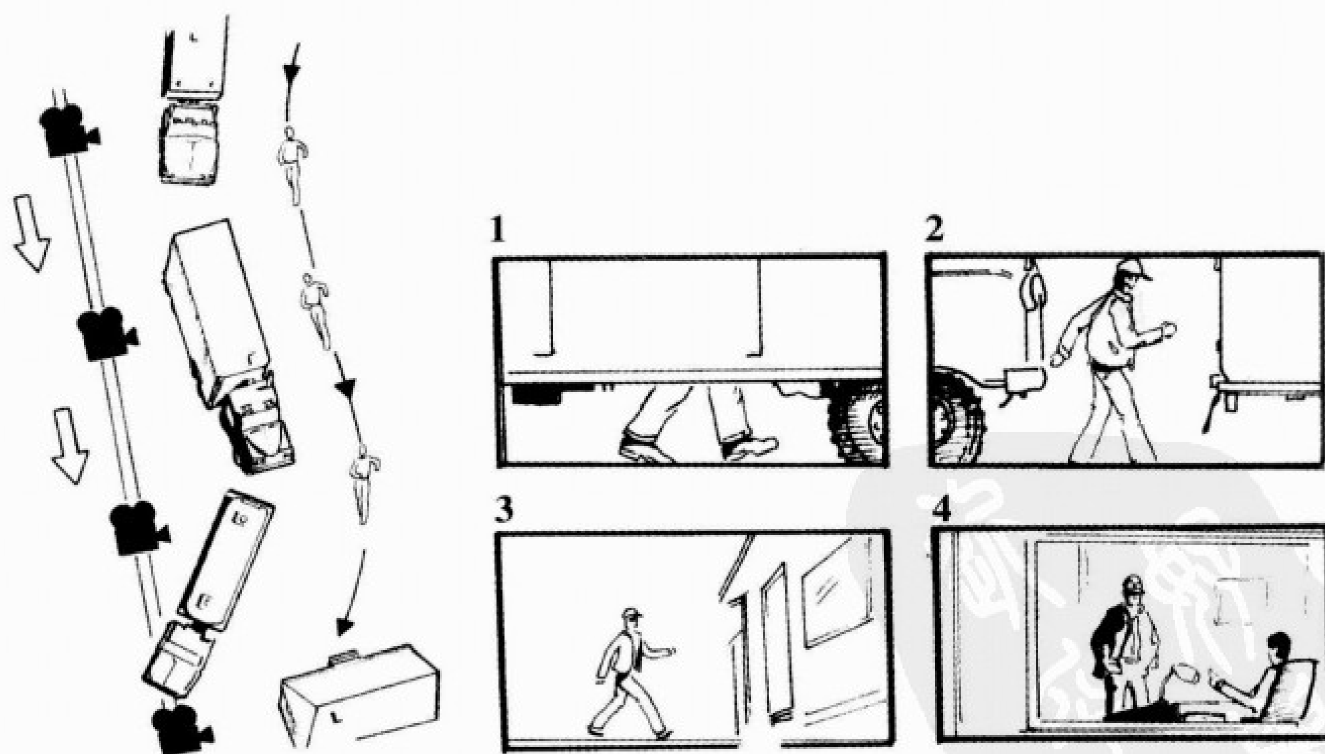
如果关于运动镜头有功课要学，那就是要学着与地点配合，而非对抗它。导演太容易依靠工作人员所发挥的纯粹的鉴别力（和节制力），而在困难的地点调度摄影机。卢玛升降车、高空摄影机、摄影机稳定支架和其他摄影机的支撑物等，都企图扩展摄影机运动的范围而取得它们的地位，但是富于机智的调度才是导演目前可获得的最有利的资产。在示图 20.14 中，摄影机无法靠近人物跟拍并涵盖导演所需要的背景，因为游泳池成为了中间的阻碍。一根转臂或遥控升降机也许能把摄影机架在池子中央的上方，但也有一种同样容易的解决方案，动作可以用以下方法来安排，即摄影机以远景框取人物和游泳池，与人物同时抵达游泳池的中央。

我们可以继续延伸这个意念，即让人物与摄影机继续保持相对运动，环绕躺椅上的女人，如示图 20.15 所示。

允许障碍物留在人物与摄影机之间，实际上是有价值的，因为它们也许可以被当做构图的元素。在示图 20.16 所展示的动作中，一位卡车司机走在一辆缓慢移动的卡车后面，原始的计划是要平行跟拍这位司机走向办公室，其间经过了一段很长的路。


示图 20.14　环绕障碍物的推轨镜头一


示图 20.15　环绕障碍物的推轨镜头二

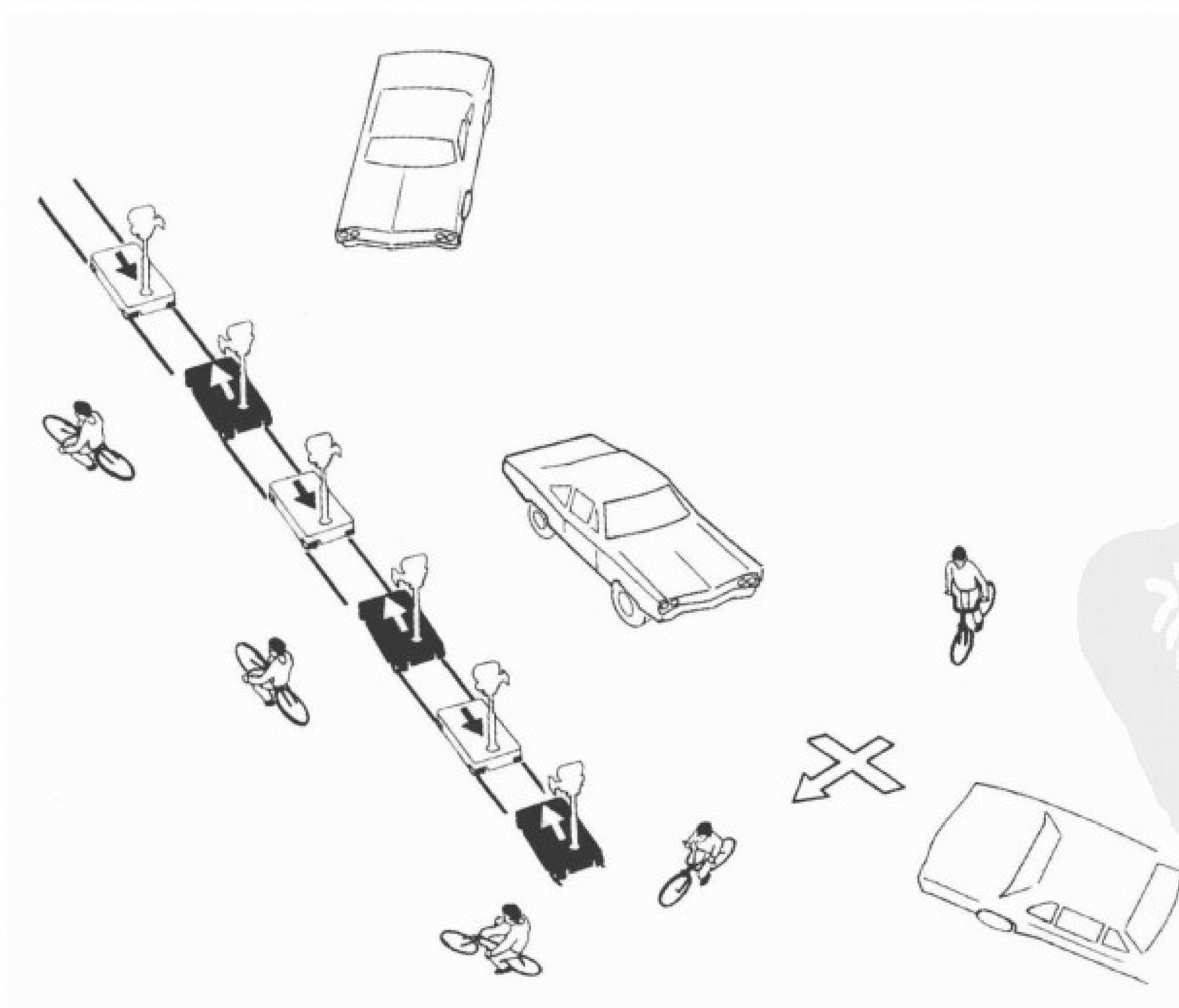


示图 20.16　允许障碍物留在人物与摄影机之间。在司机走向办公室的时候，摄影机与他平行推进。正如故事板所示，运动的卡车可作为一种构图的元素，当司机进入办公室时，摄影机透过窗户来拍他，如画面 4。

卡车会在后景中开过，而司机则出现在前景。要照这个方式来执行镜头，卡车就必须开在路肩上。但假设由于大雨使得路面不能通行，这个计划在拍摄的那天变得不可能，导演就设计了一种变通的方式，即颠倒原先设计的位置，让卡车在前景，而司机在后景。在这个版本里，卡车开过的时候，人物的影像在大部分的时间里都被遮住。当人物进入办公室时，就出现了第二个障碍（建筑物）。摄影机推向窗户，并逐渐**推进**（zoom in），直到框取了司机与老板对话的画面。因此，让障碍物挡住主要人物，完全是可以接受的，并且在影像上也是有趣的做法。

20.4 在镜头中改变主体

前一个推轨镜头的例子处理了一个单独的主体。长的推轨镜头的价值之一，就是能将不同的故事元素连接在一起，并且在一个镜头中，从一个主体移到另一个主体。示图 20.17 就是镜头从一个元素移到另一元素的基本策略的例子。实际上，技巧是在摄影机推进时，进行一个交叉摇镜。镜头开始时拍车子入镜（白色的摄影车），然后以平行路径跟拍车子，当车子转开时，一个男孩进来，而摄影机在十字符号的地方拍到他，并以摇镜跟拍，直到摄影机指向新的方向。摄影机改变方向（黑色摄影车），并以平



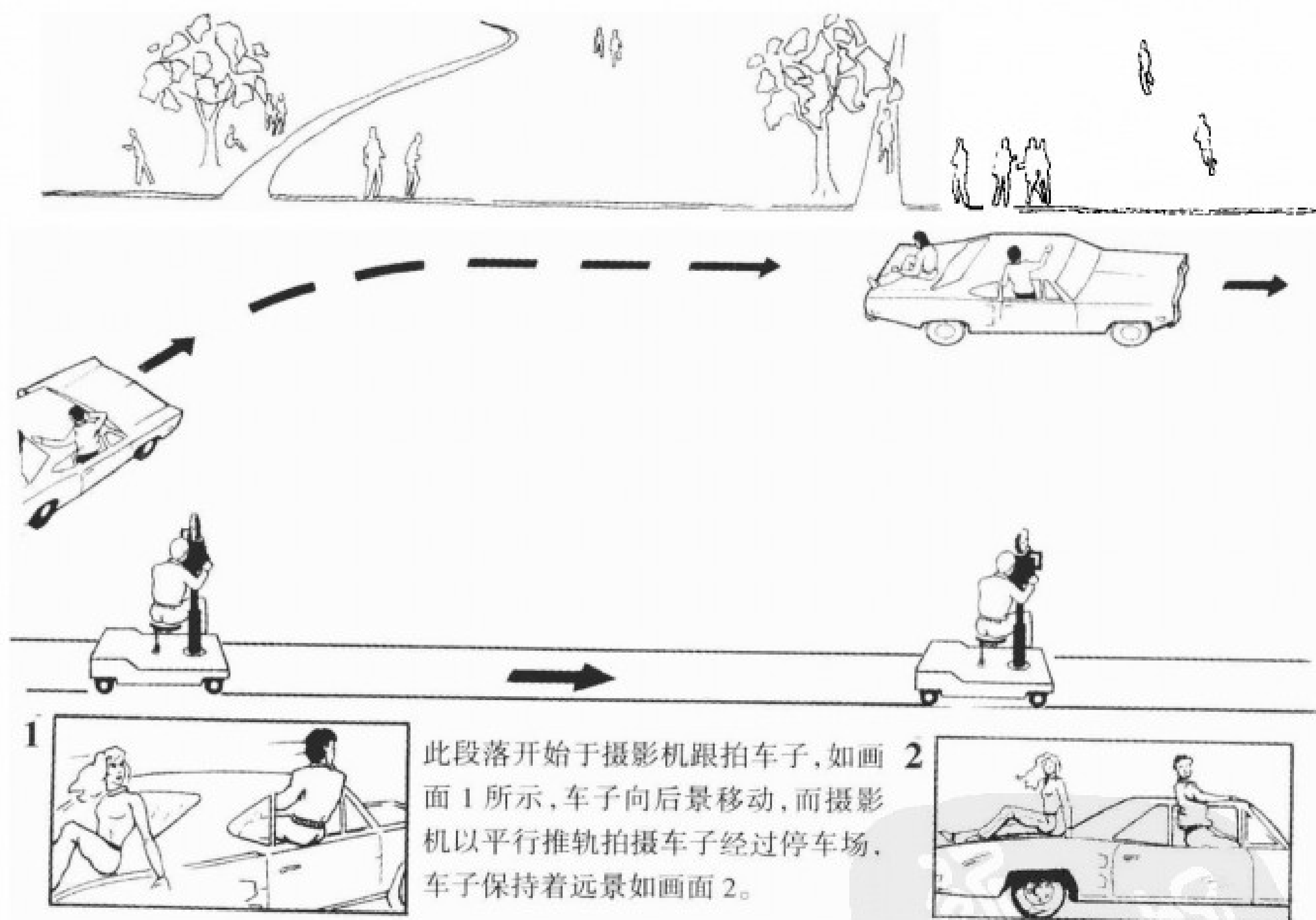
示图 20.17 在镜头中改变主体

行路径跟拍男孩，直到他出镜。如果有一个新的主体在男孩出镜的地方进入，过程就可以颠倒过来，直到摄影机回到开场镜头时的位置和构图。

20.5　连接多重故事元素的推轨镜头与调度

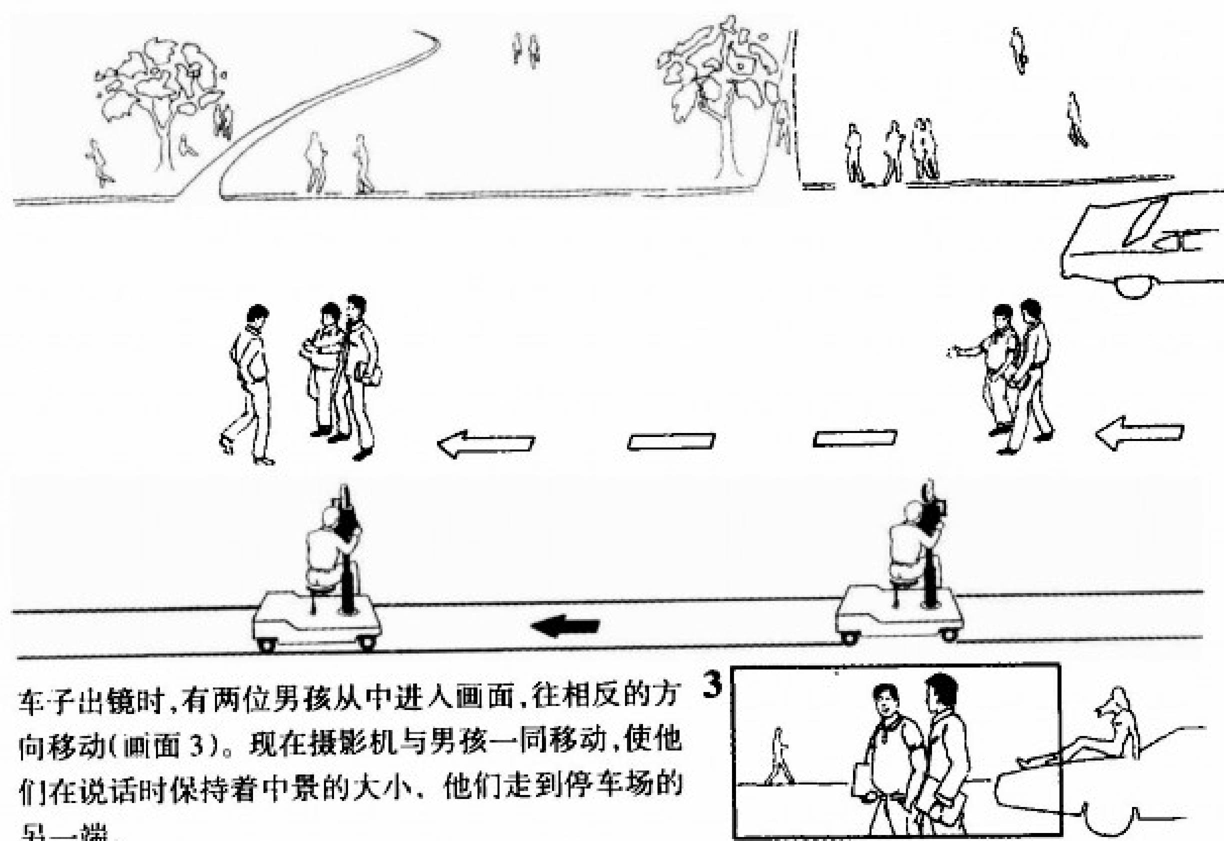
我们可以将前面的意念继续向前推展，加上横向推轨镜头、交叉摇镜、动态的走位设计和具深度的构图等技巧。接下来的五个故事板图表，描述了能够很容易拍成单一画面的动作。

示图 20.18 显示了单个事件如何可以被结合在一起，成为一个单一、不间断的镜头。不同的元素被安置在不同的深度中，以相对的方向移动进入，并在摄影机前交错。第一个元素是一辆车子，从前景进入镜头，并向后景移动。摄影机以很长的推轨镜头



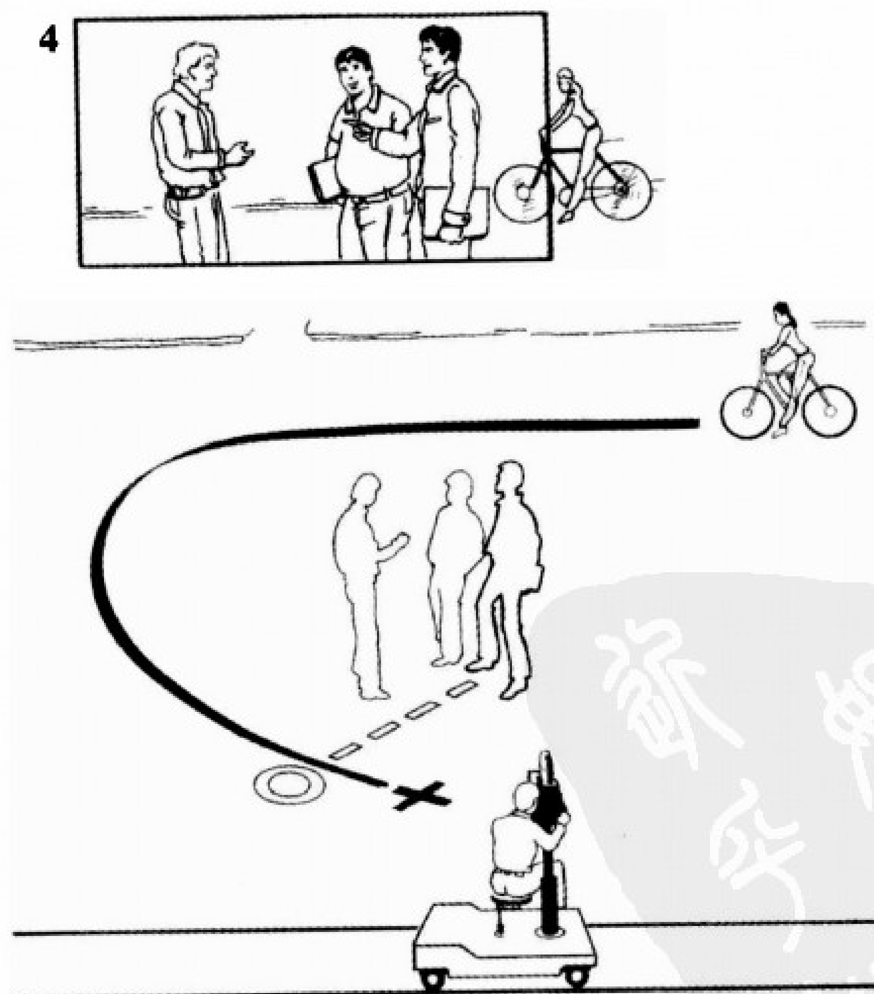
示图 20.18　连接多重故事元素的推轨镜头与调度

跟拍车子，由左至右直到车子出镜。第二个元素是三个男孩，在画面的中景进入镜头，摄影机改变方向，向原路推回，交代男孩们的对话。第三个元素是一个从后景进入的女孩，她在男孩们身边经过，朝摄影机方向移动，使镜头拍到了她，跟拍她到前景，就在此时，有一位男孩跑来与她说话。



车子出镜时，有两位男孩从中进入画面，往相反的方向移动（画面3）。现在摄影机与男孩一同移动，使他们在说话时保持着中景的大小，他们走到停车场的另一端。

示图 20.18　连接多重故事元素的推轨镜头与调度



第三位男孩加入了这两位男孩，摄影机与他们一同停下，他们在那里说话。一位骑脚踏车的女孩进入后景，并绕到前景来，如画面4所示。现在摄影机转移注意力至她的身上，其中一位男孩跑到女孩，在那里说了一会儿的话（画面5）。

示图 20.18　连接多重故事元素的推轨镜头与调度



示图 20.18 连接多重故事元素的推轨镜头与调度

20.6 主观的与修饰过的主观推轨镜头

到目前为止，我们已经讨论过的推轨镜头，都是以中立的观察者的立场来拍摄主体。一个推轨镜头也能够以主观的姿态来进行拍摄，不论是作为一个完全的**主观镜头**（POV），或是一个把主体也拍在画面内的修饰过的主观镜头。例如，一个男人来到一块绿色岩礁边，发现他的太太和妹妹坐在下方的沙滩上。在下面的例子里，单个的画面代表了一个连续的推轨镜头。

第一个版本描述了一个完全的主观镜头（图 20-1），其中摄影机向坐在沙滩上的两个女人推进，这个推轨镜头通常在前一个镜头里就被设定为男人一边看着这两位女人，一边走向她们的主观镜头。



图 20-1 主观推轨镜头（版本一）

下一个版本是主观性推轨镜头的一种变化(图 20-2),其中镜头推向主体,而男人望着她们。这种情况暗示了男人的"注视",即使我们看不见他的眼睛,也很清楚他是望着女人的。当摄影机移向男人时,镜头从客观逐渐变成了主观的模式,到镜头将男人的手臂当成构图的元素时,我们与他的亲近程度建立了一种认同关系。



图 20-2 主观推轨镜头(版本二)

在这最后的一个版本里(图 20-3),我们发现一个有趣的情况,就是男人进入了自己的主观镜头。摄影机在男人走向沙滩上的女人时,与他一同推进。摄影机与男人的亲近程度,再一次引发了我们对他的认同感。当男人继续迈过沙滩的边缘,摄影机停了下来,现在男人走下斜坡,加入女人之中,所以镜头又回到了客观的模式。

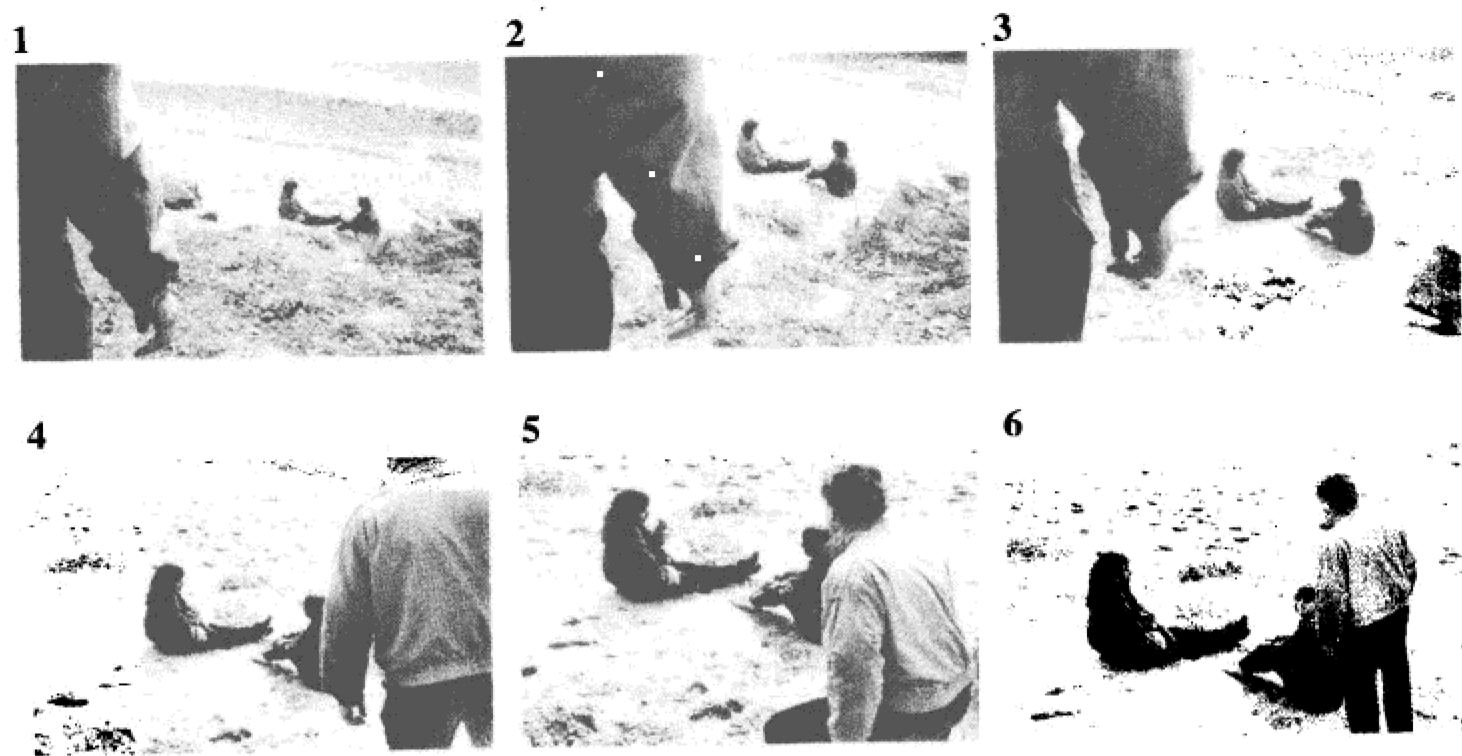


图 20-3 主观推轨镜头(版本三)

第二十一章　转场

TRANSITIONS

镜头之间的关系和镜头本身是一样重要的，而且在故事片中，它通常表示了时间和空间的改变。今天，几乎所有种类的转场都被使用了，尤以广告片与音乐电视（MTV）所进行的实验种类最多。总体而言，连接两段影片的方法只有七种，它们分别是：

- 剪切
- 叠化
- 划变
- 淡出
- 淡入
- 白底淡入
- 白底淡出

（或使用任何颜色背景的这类转场）

21.1　剪切

我们的习惯与传统，已经建立了叠化表示一段时间过程的概念，而剪切则表示现在时的接续。虽然对20世纪三四十年代的电影而言，这些是可接受的普遍概念，但在今天则充斥了各种变化。其中剪切经历了最大的变化，而且在连接不同时段的事件上，得到更广泛的应用。电视已经使情节加速的技巧流行开来，而剪切就成了连接的选择。有一种用法已经成为电视中（现在电影中也是如此）人们所喜爱的技巧，即用剪切连接的蒙太奇段落。典型的蒙太奇段落只涵盖几小时的过程，而非几天或几周。比如，以史蒂文·斯皮尔伯格《大白鲨》（*Jaws*）中的场景为例，其中警官布罗迪、船长昆特和霍珀在捕鱼船欧卡号的甲板上组装鲨鱼笼子。这场景是由6个镜头组成，每个长3秒，共18秒，压缩了原本可能是半小时的时间长度。在此例中，构图以斜角的方式表现了中景和特写强烈的影像对比。这警示了我们一个事实，即正常的、真实时间的连续性被打断了，其结果是缔造了一段充满节奏又具压迫性的片段，不但充满活力，也相当流畅。另一种对这个技巧的运用，是使用一个单一的摄影机角度和构图，可能是呈现一栋房子的建造过程，或一个家庭的成长过程，将数周和几年缩短为几秒钟的时间。这类的场景通常维持着固定的画面，其结果常显现粗糙的停格效果，并常被用

做喜剧的效果。

21.2 叠化

叠化曾一度濒临陈词滥调的处境，但在最近几年中，它的许多用途若被剪切取代，叠化就开始变得再度新鲜起来。尽管如此，最理想的状态仍是，导演能摒弃流行，在特定情况中，运用最适当的技巧。

叠化能在不同的时间和地点之间搭造一座桥，可是往往因为镜头间脆弱的逻辑关系，使它常被看做是结构松散的影片的补丁。

剪辑风格的实行是为了要隐藏剪辑，叠化却是希望被看见，或至少希望被感受到。叠化可以是任何长度的，通常大约维持在0.5秒(10~12格)至极具表现力的1分多钟的长度。最短的叠化，即所谓"**极短叠化**"(soft-cut)，今天很少看到，它仅维持在1~10格的长度。极短叠化是在需要流畅的转场时使用的，像是在处理纪录片中真实的素材时。比如，唯一可用的狮子追斑马的镜头，迫使剪辑师使用晃动的、快速移动的镜头，来交代基本的动作。一个叠化可以使转场流畅，但也可能令人困惑，而且妨碍动作的速度感，但一个直切又可能制造跳跃感。就此状况而言，单元格叠化就成了一种妥协的做法，它能柔化接点，而不会使节奏放慢。通常极短叠化是不容易判别的，大部分的电影人都不见得能分辨其差异性，它的影响基本上是下意识的。

21.3 聚焦—失焦

在**聚焦—失焦**(focus-in/out)的段落中，一个镜头的尾端逐渐失焦，直到画面完全模糊，而后叠化至下一个镜头，先是模糊的画面，然后再聚焦。就技术上而言，它是一个叠化，只是它是被其他效果隐藏的叠化。正确执行的叠化效果是隐形的，因为这两个失焦镜头连接点的画面，已经模糊得难以辨认。焦点的丧失是一个逐渐的过程，接着这两个镜头叠化融合，看起来像是同一个镜头一样。当然，观众知道有电影的效果正在发生，这个效果常被当做主观镜头使用，表示意识的丧失。有一种你可能看过多次的手法，就是手术室内病人的镜头，当病人被麻醉时，我们分享了他的视点，手术室先转为模糊，然后画面慢慢地回到清晰状态，这时我们跟随病人的视点，出现在几小时后的恢复室内。

21.4 匹配镜头

匹配镜头(match shot)是指两个相邻的镜头拥有相同的画面元素，虽然在很多的

剧本中被形容为**匹配剪辑**(match cut),但最常出现的情形是以叠化来连接镜头。叠化能让画面间的差异平顺化,让观众更透彻地享受镜头之间的变化。但并非所有状况都是如此,在《筋疲力尽》(*Breathless*)中,戈达尔在让·塞伯格身上做了一个匹配剪辑,当她开着一辆顶篷盖下来的敞篷车时,后景突然间从白天转成黑夜,虽然汽车和驾驶员都维持在原位——在当时这是一个相当激进的剪辑。它很有趣地结合了两种迥异的特质:跳接里断裂性的时间转移,和匹配剪辑里影像的流畅性。

21.5 划变

传统的**划变**(wipe),今天已经很少见到,除非电影人刻意要回顾好莱坞三四十年代的风格。在划变的大部分形态中,都是一种画面交叉的运动,一个新的画面划过一个旧的画面,像拉过一个布幕一样。乔治·卢卡斯在《星球大战》中使用斜线的划变——向那些由 Monogram 和 Republic 等 B 级片厂制作的剧集致敬,因为它们启发了这部电影的灵感。

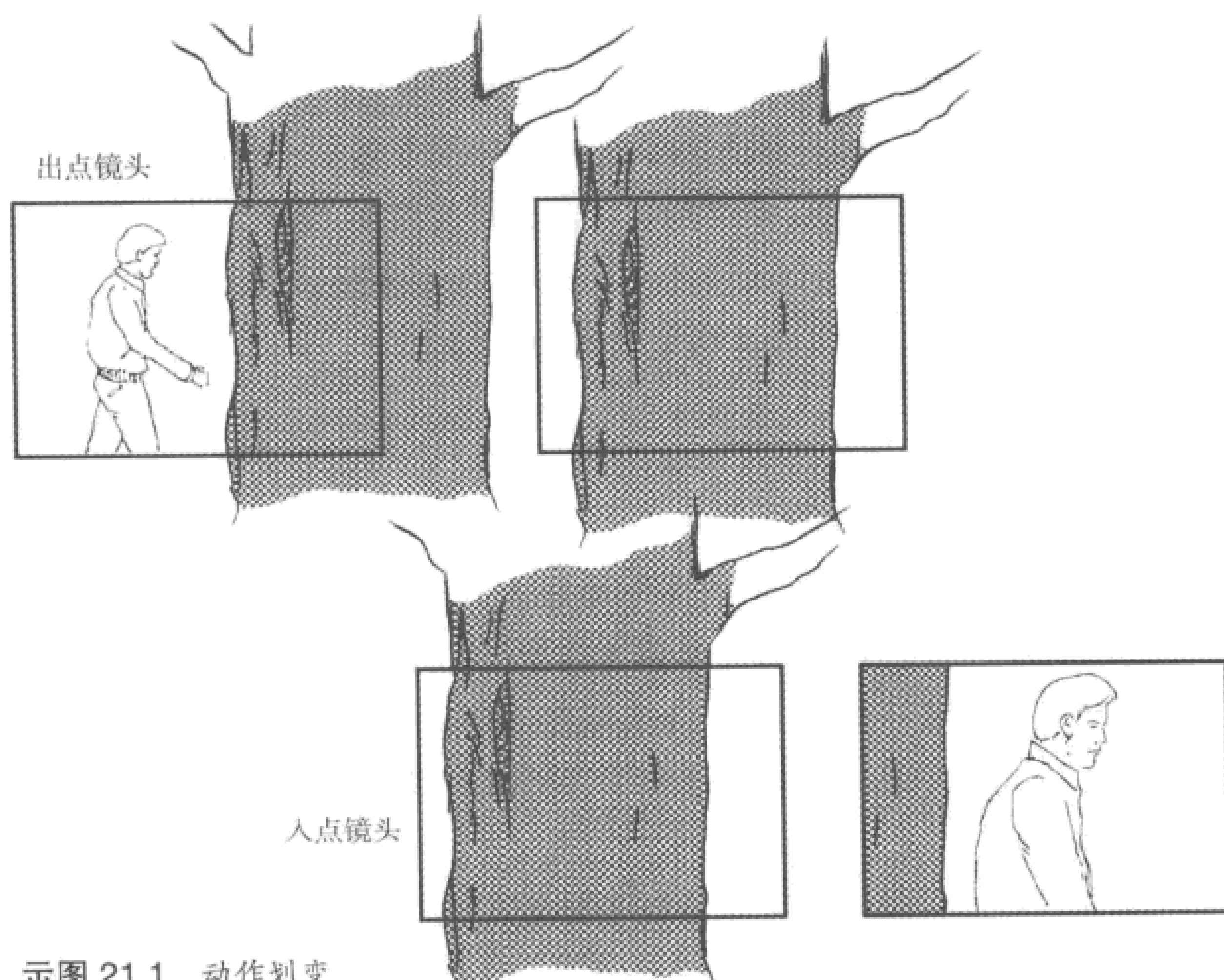
划变能以各种方向移动,垂直、水平或斜角地划过画面。任何可想象到的形状——圆形、方形和螺旋状等,都可以用来除去旧画面,引进新画面。划变也可以用我们设计好的形状来交替画面,像是放大或缩小的警章或钥匙孔,直到新的画面取代了旧的画面。《飞往里约》(*Flying Down to Rio*, 1933)这部电影在介绍弗雷德·阿斯泰尔和琴吉·罗杰斯时,在影片中使用了大量不同的划变来连接场景。

另一种划变的变化,就是**划出**(push-off)或**划过**(push-over),即新的画面把旧的画面完整地划出。这和传统的划变不同,传统的划变是以新的画面盖住旧的画面。

划变,也可以结合画面中以相同方向和相同速度移动的元素——比如,一个电话亭、一棵树。在此状况中,划变启动边缘的速度,与电话亭或树木移动的速度是一致的。汽车、慢跑者或电梯门等任何经过画面的物体,都可以带动一个划变的动作。在卡通片里有一种做法是,让一个卡通角色把新的镜头拉进画面。有一个电视广告,在前一个镜头显示了一辆汽车的画面,然后那个画面被像纸一样地成条状撕开,并露出相同位置下方不同的汽车颜色。

21.6 动作划变

动作划变介于光学划变和匹配剪辑之间,而且是在摄影机上完成的,说得更精确些,就是在剪辑室内完成的。动作划变连接场景中的两个镜头,而非连接不同地点的两个场景。几乎在所有的情况中,这个效果都是用来作为从全景到中景,或到特写的转移,让切点更为平顺,相当于动作的"无形剪辑"。这种动作的接法和一般动作接法不



示图 21.1 动作划变

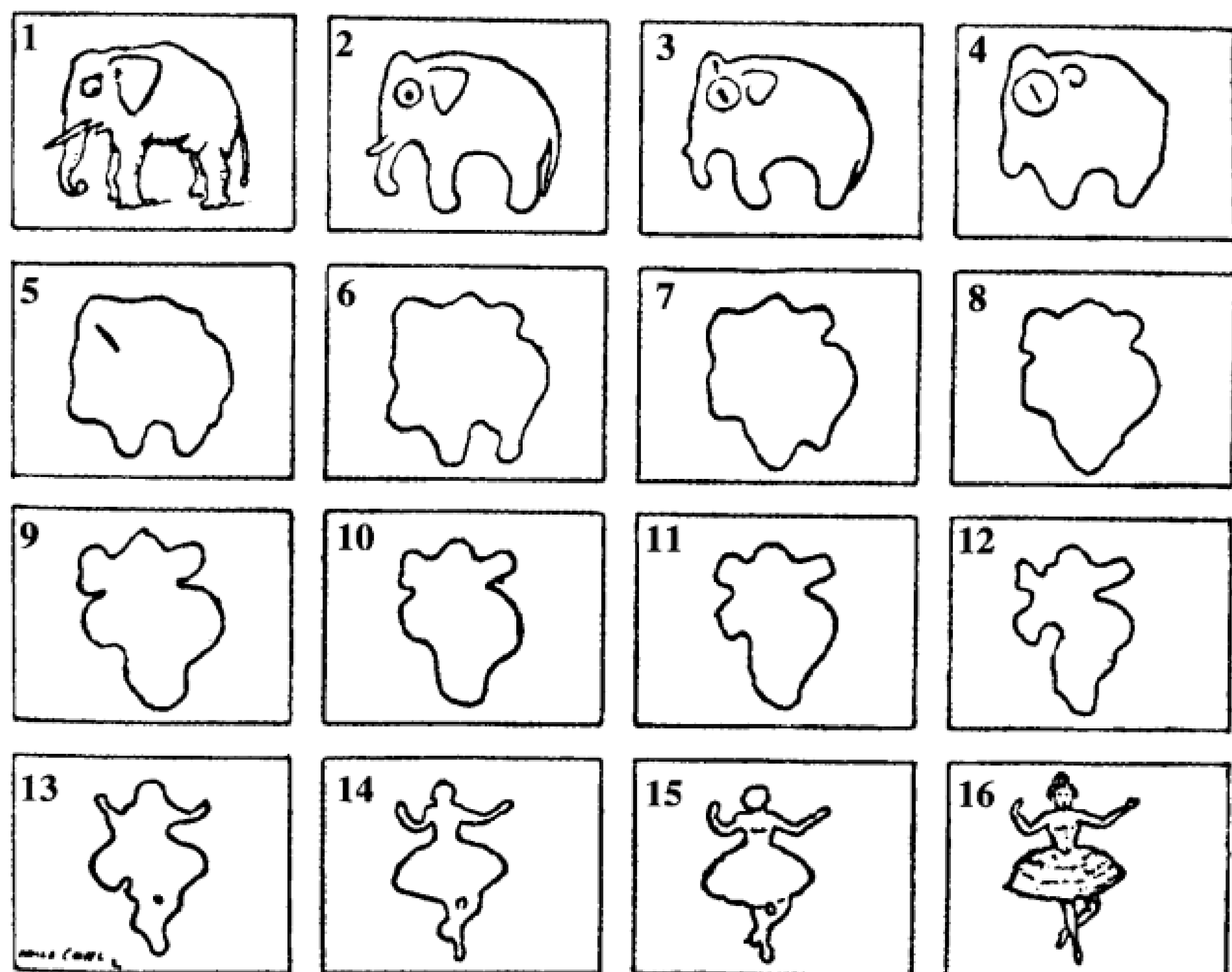
同的地方，在于动作不是由主要的主体提供，而是由画面中在摄影机和主要主体之间移动的某些设计元素提供。这个元素可以是任何靠近摄影机的对象，并且在镜头中通过时可以完全地遮住画面。典型的做法是，拍摄两次相同的动作，每次镜头的角度相同，但景别改变。之后，这两个镜头就在主体被遮住的片刻被连接起来。近几年来，动作划变也被用来连接从不同角度拍摄的镜头，甚至连接不同时代的镜头（示图 21.1）。

关于匹配镜头，是和动作划变非常类似的，在动作划变中可以使用一个剪切或叠化来连接镜头，通常叠化是用来制造尽量无缝隙的效果的。

21.7 变形

在特殊的情况下，镜头中主要对象的**变形**（transformations），也可以被看做是转场。严格的说，变形并非指两个不同镜头的连接，因这乃是转场的定义，变形是指主体完全的变化。示图 21.2 是一个变形的系列，由动画先驱埃米尔·寇尔（Emile Cohl）在 1909 年所画。

直到最近，因为这类手法的效果是如此的不寻常，所以不得不将它视为新奇的事物。然而，计算机动画现在能很容易地执行比过去复杂许多的图像间的变形效果。部分的画面，或整个画面，可以很流畅地被分解开来并重新组合成一个新的图像，画质



示图 21.2 变形

与动态方式也可更改。到目前为止，这些效果几乎完全被应用在电视广告和少数科幻电影的字幕上。当计算机动画（和电视）逐渐进入电影领域，这些转场将毫无疑问地被应用在故事片中。就在此刻，这些效果最大的用处是用来抓住观众的兴趣，这非常接近于剪辑风格中转场的相对目的。如果有足够的时间和能力，计算机绘图能处理任何影像的结构，我们可以预期未来将更是如此。

21.8 淡接

淡出和淡入具有将场景分开的效果，就像是章节的标题。就这点意义而言，淡接的目的，基本上和叠化或剪切是不同的，淡接分隔了场景，而叠化和剪切连接了场景。进入黑画面，然后再由黑进入影像，是一种对叙事的完全背离，即使它进行的速度很快，停滞时间也相当的短暂。

淡接能够利用场景中影像的元素，这类构思最典型的使用，就是一个在房间中的场景，借着关灯表示场景的结束。当画面仍停留在黑暗中时，镜头就切到了下一个场景，一辆火车从黑暗的山洞中穿出来。

21.9 淡入(渐显)—淡出(渐隐)—颜色

淡接可以和任何颜色背景作转换,或转至白色背景,如约翰·休斯顿(John Huston)在《普利策家族的荣誉》(*Prizzi's Honor*)的结尾镜头所使用的效果。电影结束在一扇阳光闪耀的窗户上,然后逐渐泛白,直到画面完全变成白色,这是电影的结束,所以我们不再回到另一个场景。但是很明显地,我们所需做的只是一个白底淡入,它可借由下一个镜头中任何明亮的元素达成,像是明亮的天空或电灯。虽然白底淡出所制造的气氛没有既定的范畴,但它有一种特殊的飘逸特质,不像叠化代表了抒情的和哀伤的性质。

21.10 停格画面

停格画面(freeze frame)这个效果,与其他我们看过的视觉标点的类型不同,在这个效果里,它通常被利用来表现一个时间阶段,而非场景间的转场。最著名的停格运用,就是在特吕弗的《四百击》(*The 400 Blows*)中,令人印象深刻的结尾镜头——安东尼·东尼尔单独在海边的画面。这个镜头哀伤的特质、终结的感受和无法逃避的命运的暗示,使它成为20世纪60年代最受欢迎的效果,而且因被过度使用,使得它现在几乎已经完全消失。在此之后,停格已被用来作为主观镜头的形式,像是用来表示摄影师拍照的视点。通常当我们正观看某动作时,会出现一个闪白画面和快门开合声,这就表示了一个闪光灯闪烁以及曝光发生的瞬间。动作会停止片刻,显示出摄影师所拍到的画面。这个效果在罗伯特·奥尔特曼的《陆军野战医院》(*M.A.S.H*)中有精彩的运用,当霍基和皮尔斯撞进一个军官的办公室,碰上他正猥亵一名日本女子,我们看到了这位军官一系列的疯狂穿裤子的停格画面。

21.11 蒙太奇

蒙太奇是个问题丛生的词汇,对欧洲人而言,所有的剪辑都是蒙太奇;对早期苏联的电影人而言,如库里肖夫、普多夫金和爱森斯坦等人,它意味着联想式剪辑的特殊风格;在美国和英国,蒙太奇有它自己特殊的意义,即一个简短的连接性工具,通常以叠化来连接,用来传达时间的过程或一系列的地点,这就是在美国电影中传统的用法。

事实上,这类的蒙太奇和一般浓缩叙事的连接工具不太一样,一般的蒙太奇就是以快速而连续的方式,使用实际转场效果(叠化、剪切、淡入—淡出)来连接意念。而这

类蒙太奇常使用象征性的影像来代表变化——比如，一堆逐渐增加的钱币和钞票，和股票交易所的画面叠化，来显示一个角色在财富上的崛起。斯拉夫科·沃尔卡皮奇(Slavko Vorkapich)，是一位从南斯拉夫来的移民，在默片时代晚期和有声片时代早期，他成为美国一位知名的蒙太奇专家，并创造了这种类型的蒙太奇。沃尔卡皮奇是一位有天赋的电影人，他对欧洲的实验电影和先锋派电影运动感兴趣。就如其他电影人以新的技巧进行电影实验一样，他在好莱坞找到的工作，乃是专门创造一般故事段落中的梦境、醉酒、死后体验等段落，和其他变态的、幻想的情境。

这种蒙太奇，今天已不常用，当一段长的时间被浓缩成一个短的段落，剪切比叠化更好用。传达一种想法或观念的蒙太奇，就像钱堆的例子，今天仍然比较罕见，因而给我们留下了旧法新用的实验空间。

21.12 分割画面效果

事实上，分割画面不是一种转场效果，虽然它是用来结合原本单独存在的画面。1927 年，法国导演阿贝尔·冈斯（Abel Gance）在他的史诗传记电影《拿破仑》(*Naploeon*)的很多段落里，使用了这种技巧，将银幕变成一个称为**三个画面组合**(triptych)的超宽银幕格式，他称这种早期的格式为**聚合视像**(polyvision)。为了获得全景画面所需的宽度，他共使用了三个放映机，但它们可以通过任何组合的方式来使用，每台机器投射了一个不同的画面，或者中间的画面被两个相同的画面包夹着。分割画面的使用，出现于默片时代，表现打电话的双方同时出现在画面中，与此相关的一个由**多影像镜头**(multi-image lens)所创造的技巧，可以将单独的影像变成环状可旋转的多重影像。这种效果后来变成幻觉和梦魇的标准代表。之后，巴斯比·伯克利(Busby Berkeley)就用这种方法来制造纯粹影像上的效果。

分割画面的效果，从未被广泛的使用，而且到了 40 年代就几近消失。这种技巧到了 60 年代又再度出现在约翰·弗兰肯海默(John Frankenheimer)的电影《霹雳神风》(*Grand Prix*)中，他将银幕分割成各种榫眼的形状。每位熟悉多影像幻灯片表演的人，都会知道这样的技巧，而且虽然这种多媒体的呈现，一直在企业和广告传播领域中发展，但它们却没有过渡到电影中来。

唯一一位持续实验分割画面的导演是布莱恩·德·帕尔玛，他在运用这种效果来发掘说故事的新方法上，作出了很大的努力。这种效果通常在影片拍完之后，被制作成洗印厂中的光学效果，但为了构图精确的缘故，最好能在脑中事先组织分割画面的构图。简单的分割画面效果，也可以在摄影机中制造出来，只要摄影机能够进行精确的倒片，因此，它也就可以很轻易地成为独立制片者手中的利器。

第二十二章　画幅制式
FORMAT

22.1　景框

画家、平面艺术家和摄影家，能够借着改变他们作品的面积，来彰显他们所表现的主题。虽然视点是不变的，但画面大小可从实体比例的壁画，一直到钥匙盒大小的画像。而电影人所面临的情况正好相反，他可以改变他在电影中的视点，但是不能改变框取画面的景框的形状与大小，然而他却拥有选择影片**制式**(format)的权利。

电影画面的比例称为**银幕宽高比**(aspect ratio)，描述电影画面的水平宽度和垂直高度的关系。画面比例，基本上决定了影像的宽度，也就是观众进电影院所看见的画面宽度。对大部分的观众而言，不管电影是否在电影院中最大的放映厅里放映，一个像70毫米电影那样特殊的观影经验，多是和大型动作电影相提并论的。如果电影院的设备是独一无二的，那么电影必定会一鸣惊人。可惜的是，今天的观众已经习惯于接受令人失望的观影经验了。

这是由于电影片厂，也就是现在实际发行的单位，在处理院线发行时显得轻率。不久之前，电影被当成一个事件，而片厂大肆宣传它们制作的规模，特别是当做一种与电视相区别的方法。那样做在今天的市场中将产生不良的后果，因为片厂的收益，相当倚重于电视的发行。它们对影片制式和观众的忽视，将使我们忽略了我们在电影院内所看到的制式类型之间的差异性。电影制式不可谓不重要，从它肇始的年代，就已经是电影人极大的兴趣所在。

22.2　电影制式的简史

乔治·伊斯曼(George Eastman)于1890年首次制造出条状胶卷，而从那个时候起，已经有超过一百种不同的电影摄影和放映系统。在默片时代，当片厂开始独占电影制作和发行事业的时候，虽然主要的银幕宽高比是1.33∶1，市场中仍有许多种制式。长方形的限制，对电影人而言显得不够弹性，像格里菲斯就偶尔以水平或垂直的

方式遮住部分的画面，以表现特别的场景。更常见的暂时的画面标志包括圈(iris)的效果，它指在银幕上制造一个圆形柔边，或椭圆形的圈，是一种类似于特写的效果，将我们的注意力，导向银幕上的某一点。默片时代最令人印象深刻的制式实验，就是阿贝尔·冈斯在《拿破仑》中的聚合视像。在前一章中也曾提到过，这是因为它对分割画面效果的使用。但是这些构图上的设计，并非出于使用三个放映机，或放宽银幕的目的。阿贝尔·冈斯主要的目的，在于提供观众一个具里程碑性质的震撼性的观影经验。在银幕能被拉大，以容纳拿破仑的军队的同时，德国导演茂瑙反而偏爱将银幕宽度压缩成正方形，为了较小的电影如《日出》(*Sunrise*,1927)的放映。尽管有这些和其他种种的实验，1.33：1 的比例仍然是默片时期 35 毫米电影符合全功能的制式。1932 年，电影艺术与科学学院(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)将这个画面比例定为标准的制式，而且，因为现在他们也需要考虑声音，所以就从画面可取得的宽度中，安置光学声轨。为了维持 1.33：1 的比例，画面的高度被放低了，而最后的产物是标准银幕，它实际的比例是 1.37：1，这个为从人所接受的标准，维持了二十年之久。

在 20 世纪 50 年代，电影工业为响应电视的经济威胁，创造了一系列的宽银幕系统，希望吸引民众走出他们的客厅，并回到电影院。这样的情形，可以说是 20 年代晚期和 30 年代早期有声片时代开始时相似情形的重复。事实上，许多 50 年代所采用的宽银幕制式，是早在二十年前就被发展或建议使用的。其中有一些电影规格曾被短暂地使用过，包括派拉蒙洗印（Paramount Process）的 56 毫米电影、斯普尔自然映像(Spoor Natural Vision)的 63 毫米电影和福克斯伟视(Fox Grandeur)的 70 毫米电影等规格。若非遇到了大萧条，使得原先支持这种改变的片厂重新考虑他们的计划，这些发明和其他的技术——如立体音响，可能在 30 年代就成为标准的规格。基于保守的经济预估，片厂放弃了所费不赀的现有设备的更换。

二十年后，当电视放宽了它对电影的钳制，大部分关于宽银幕电影的技术已经发展成熟。并非科技的问题格外困难，而是电影摄影机和放映机代表了 19 世纪的科技（特别是机械方面的），而当这方面的科技精进时，除了 IMAX **自动回片系统**(rolling loop system)之外，在摄影机或放映机的基本设计上并没有明显的突破。过去四十年来所发展出来的宽银幕系统有：**环幕电影**(Cinerama)，一种使用三台摄影机和三台放映机的系统，和阿贝尔·冈斯的聚合视像相似；**托德 AO 系统宽银幕电影**(Todd A-O)；**西尼玛斯柯普宽银幕电影**(CinemaScope)；**维斯塔维兴宽银幕电影系统**(VistaVision)；**特艺斯科普系统宽银幕电影**（Techniscope）；**超潘那维申系统宽银幕电影 70**(Super Panavision 70)和**特潘那维申系统宽银幕电影 70**(Ultra Panavision 70)等。今天只有极少数的系统仍被使用，而仅仅陈列各种制式的名称，并不能透彻地交代现有的电影和摄影机系统的内涵，这些系统在各方面都有差异，包括负片的大小、银幕宽高比、可运用的器材、和可接受的发行与制作的形态等。导演和摄影师必须根据创意、经济和技

术等各方面的考虑,来决定哪个系统对他们最为有利。

今天,共有三种制式正在使用中:1.85:1,1.66:1 和 1.75:1。在美国,1.85:1 是非正式的标准规格,而在欧洲则以 1.66:1 为主流。关于较小的影片规格,16 毫米和超 8 被广泛地使用,它们运用了 1.33:1 的银幕宽高比。16 毫米可以被使用在标准银幕和宽银幕的制式中,这也是在 70 年代早期,超 16 被介绍进来的初始原因。超 16 利用了负片多出来的空间,因此,能够产生更锐利和细致的影像。

22.3 超级制式

在过去几年中,新的宽银幕系统不断被介绍进来,代表了电影和放映的尖端科技。在绝大多数的状况中,这些放映的制式,是为了特殊用途而使用,如世界各地的博物馆、科学与文化中心和主题公园,而且到目前为止,没有一部剧情长片是以这些制式拍摄的。但当**高清电视**(HDTV)成为现实,而且家庭看片效果被大大地提升,电影放映科技的先驱们也许会指出影院发行的未来道路。一般观众花六块钱进电影院,是期待拥有最基本的质量的,它们无法忍受捧着爆米花,看到的却是失焦的画面。电影的收益也许会上升(部分是由于录像带的销售),但是电影观众的数量自 60 年代以来就持续低落。

新的超级系统是为了创造一种完整的视觉和听觉体验的严肃尝试,所有系统都使用大型负片和多轨立体音响,360°的音箱摆设,并且在特殊设计的电影院中放映。接下来,这些电影院"完整感觉的参与"的概念又朝新的方向发展,主题公园现在又推出"**动感电影**"(movie rides)的游戏,在这其中,银幕上的动作是和观众座位的动作同步的。

在此关头,戏剧似乎并未进入电影,但如果顺利,电影人为使观众进入影院所花的任何心力,最后都会流到较小规格的电影上。娱乐公园里特殊影院的可能性,也许能吸引新的参与者。就在此刻,共有三家超级制式的公司,从电影制作到影院和器材的设计各方面,能提供完整的创意和技术上的服务,这三家公司分别是 Showscan、I-MAX 和 Iwerks。

Showscan 导演和特效设计者道格拉斯·杜伦巴尔(Douglas Trumbull),对他设计的精致影像在抵达观众时,因简陋的放映系统而使质量感严重丧失,感到相当的挫败,因而决定要设法改善这种问题。他在 1975 年发展出 Showscan 的程序,这种系统以每秒 60 格的速度,将影像拍在 65 毫米的底片上,然后用 70 毫米的拷贝,以每秒 60 格的速度放映。这种较快的拍摄速度有三种益处:它可以提高银幕亮度,消除每秒 24 格速度出现的闪动情形,而且因为声轨移动速度较快,声音的**动态范围**(dynamic range)也增加了。声音是录制在六轨立体声道上,然后透过专门的影院中多个音箱播放出来

的。就像所有特殊的制式一样，Showscan 是一个专利系统，可以透过签约取得制作与院线发行的权利。

IMAX 系统是由加拿大发展出来的，而且是唯一大大地改变了摄影机和放映机制式的科技。IMAX 使用完全不同种类的间歇运动———一种拥有专利的自动回片系统，它不使用传统电影间歇运动中下拉的抓勾来带动和固定胶片，卷动的回片圈是一卷曲状的胶片，绕行在一个大型水平的滚轮上，并自动进入投射银幕的光口，然后经一个气动系统输送到正确的位置上。IMAX 的影像记录在 65 毫米的胶片上，采用横向的输片和 1 格 15 个齿孔的下拉运动，画面面积约为 2×2.75 英寸，目前 IMAX 系统的运用在世界各地都相当有限。

球幕电影（OMNIMAX），是一种如天文仪般半球形的银幕，是另一种 IMAX 的形态，在 90 年代初推出。这种系统以 180°的银幕环绕着观众，画面从影院的中心投射出来。

Iwerks 公司由唐·艾沃克（Don Iwerks）和斯坦·金西（Stan Kinsey）在 1985 年共同建立，艾沃克娱乐公司提供几种创新的影院系统。唐·艾沃克是乌贝·艾沃克（Ubbe Iwerks）的儿子，他是华特·迪斯尼的第一位伙伴，以及米老鼠的创始人，他也是主题公园所使用的 360°摄影机和放映系统的负责人。艾沃克特殊的贡献包括：Iwerks 870（一种 70 毫米 8 齿孔的系统）、Iwerksphere 球幕 870（给圆形穹顶的影院使用）、高解像 70 毫米和 Iwerks 3D 电影。其他系统仍在发展中，Iwerks 电影可以每秒 24 格或 30 格播放，影像与六轨“环绕立体音响”同步，而且投射在全计算机化的影院的巨大银幕上。

22.4 电视

理论上电视的画面比例是 1.33：1，而符合这种规格的电影，就应该很容易在电视上观看。不幸的是，传播过程中，画面在抵达你的电视机之前，它的边缘就会被切去，因此有多至 40%的影像会流失。但使情况变得更糟的是，你的电视机被制造商设定成以更小的画面范围来播放，这使得更多的画面被删除了。

宽银幕画面受限最大，导致它必须为了电视播放而将影院版本重新构图。被称为**摇拍**（panning）和**扫描**（scanning）的程序，是一种重构电影画面的过程，它们能涵盖最重要的故事元素。例如，出现在宽银幕电影主镜头画面边缘的两个角色，在电视画面中无法同时呈现，解决的办法就是在胶片转为录像带时，利用人物说话的时候从一个角色摇至，或切至另一个角色。当影院的电影出现在电视中时，导演细心的构图被破坏无遗，这对观察敏锐的观众来说已非新鲜的事。幸好这可能是暂时的状况，画面比例较宽的高清电视将可能在十年内解决这种播放的问题。

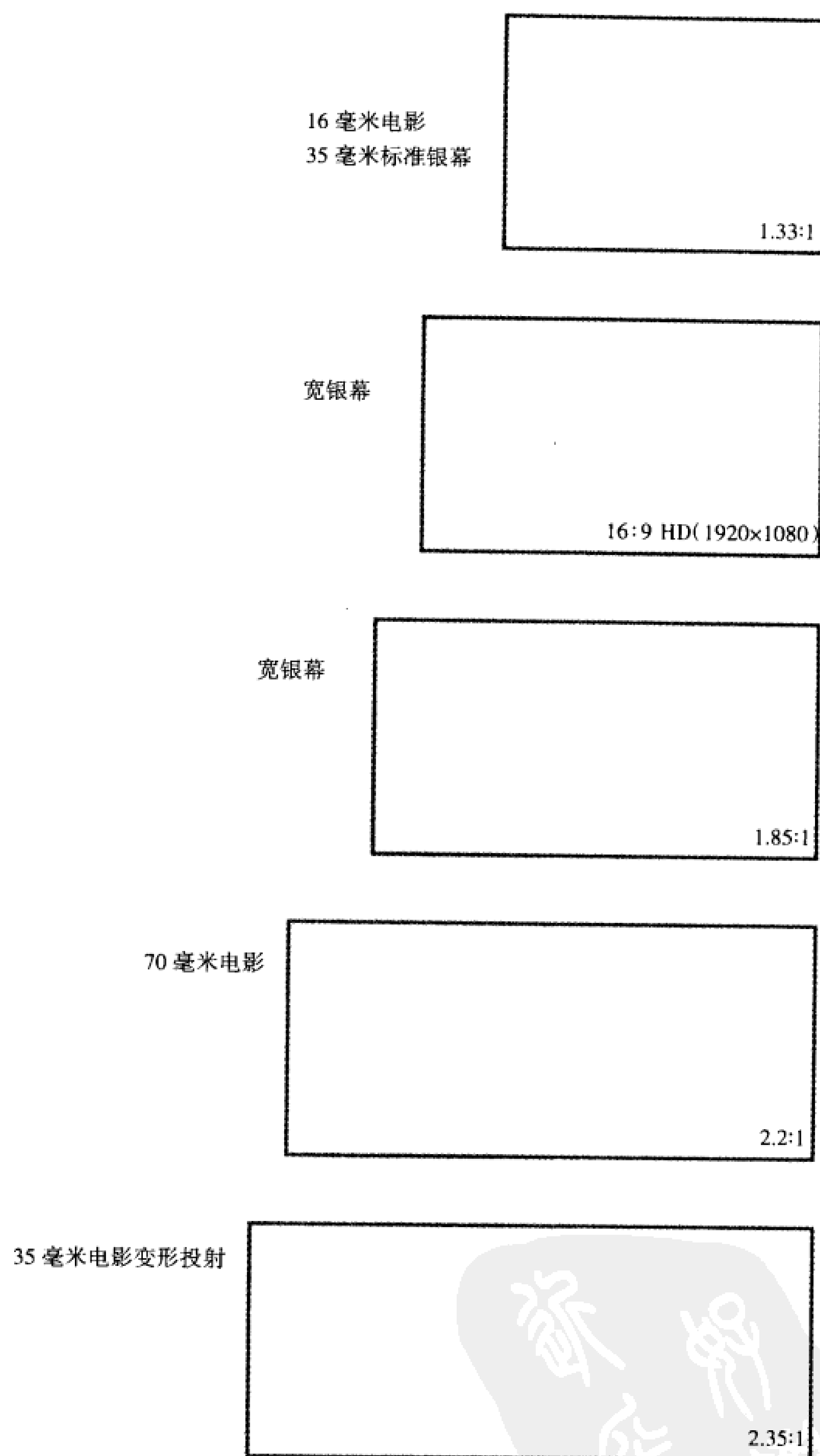

16 毫米电影
35 毫米标准银幕
1.33:1
宽银幕
16:9 HD(1920×1080)
宽银幕
1.85:1
70 毫米电影
2.2:1
35 毫米电影变形投射
2.35:1

图 22-1 画幅制式

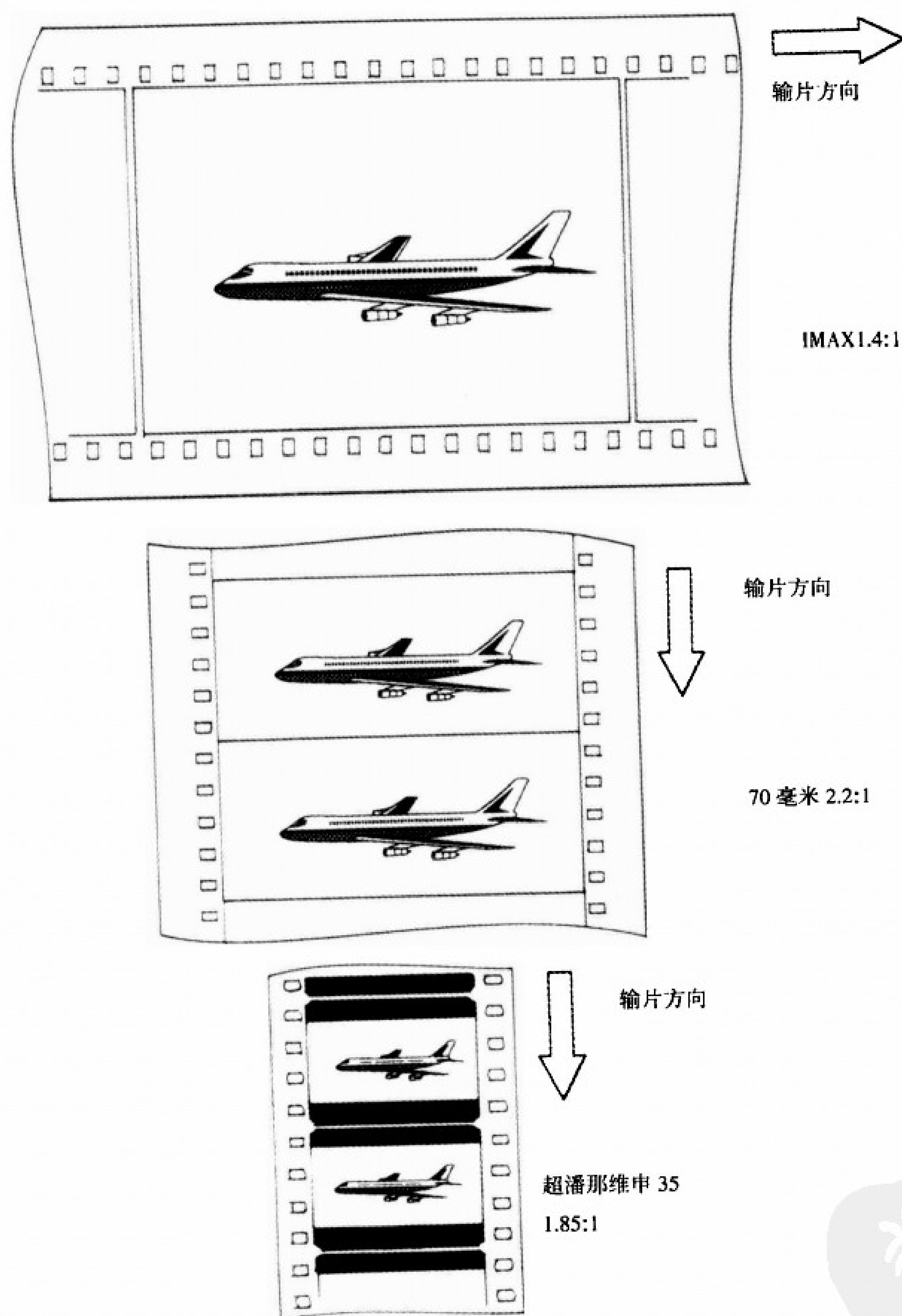


图 22-2 IMAX、70 毫米和 35 毫米的银幕宽高比和负片面积的比较

PDG

第二十三章　告别的镜头

PARTING SHOTS

电影工业在近几年有相当大的变化,变化的原因是计算机和电子化制作。这是大众传播的未来之所系,也是新进电影人感兴趣的焦点,因此我希望以我对未来几年影像化工作、电影制作和计算机的想法,作为本书的总结。

计算机作为一种工具和系统,给艺术家提供了一套全新的创作方法,就像我们对一种在脑中虚拟的设计可以有所预期一样, 为艺术家设计的计算机软件也可以创造一种模拟想象的工作环境。当然,计算机本身并不具想象力,而且它受到艺术家输入内存的信息的限制,但一旦这个步骤完成,声音与影像就可以实时地、流畅地接受操控,有如我们自己的想象一样。

计算机借着将影像和声音转换成数字 0 和 1 的信息,能快速地处理影像和声音。就某种意义来说, 这个系统有如一种万能的解决方案——0 和 1 基本上是声音和影像的颗粒。一部电影或一幅图画根本上是由相同的颗粒所组成, 那颗粒就是像素(pixel),如果有足够数量的 0 和 1,声音或影像再生产的质量就能超越我们辨识的能力。

当数字存储成为近乎完美的记录信息的方法时,最大的好处就是,它是相当具有弹性的媒介。比如,计算机可以用一种和摄影、绘图,或任何其他为人所知的技巧或媒介等不同的方法,来改变影像的形式,任何被创造出来的素材都可以立即地被修改,而且前一个版本的设计,可以输入于新的版本中,艺术家发现这使他们可以用新的方法来设计与创造声音和影像。

计算机音乐合成器与取样器,已经可以最大程度地做到这点。一旦一个声音被数字化,无数的信息都可以被改变,从而重塑任何一种音调。我们可以通过把合成器当做乐器,并运用控制盘创造声音,直觉式的完成创作。计算机也可以用来分析正弦波,或任何其他客观的声音信息。利用图像或音乐的观念,作曲者就能够写出修饰过的音乐,而计算机也可以播放出来。运用这两种方法,传统乐器可以在计算机中被精确地再造并且延伸至超出它正常的范围。竖笛即兴曲可以用合成器的吉他演奏,或以两个

乐器一同演奏,从而创造出一段未曾出现过的乐曲。这种类似的创作上的自由,最终在影像上也成为可能,而且现在的3D计算机动画就是这种观念的极致表现。虽然内存和处理速度的限制仍须克服,但这类科技正以惊人的速度向前飞跃。

计算机绘图最有趣的事物之一,就是如何用它们诠释一个画面。如果计算机被程序设定为跟随重力法则和其他自然力的效果,移动车辆的动画将会包含路上所检测到的正确的路径、风向因素和摩擦力的影响等信息。也可以透过创造性的更改参数,来创造一个符合某种想象的物理和重力效果的动画世界。这种发明方法听起来虽然相当公式化,但计算机程序发展的变化是无止境的。当3D动画在进步的同时,程序设计的艺术也会成为一种个人表达的方式,而且总是有艺术家将计算机和他们手工艺术作品的创作方式结合起来使用。

虽然我们对影像终极的控制,和它所带来的艺术自由,具有令人兴奋的前景,然而最令人刺激的发展是,这种惊人的创造力量将操控在个人与他的个人计算机手里。电影人将发现电影制作的重要成分,可以交在几乎任何人的手上。动画影片的制作,通常都需要动画实验室、摄影棚、昂贵的摄影设备,而复制的工作,将可以在家里的书桌上,以数字的方式完成。

我们的前景是,一旦一个孑然一身的人拥有这项科技,去制造和传播影像,这个电影人或媒体工作者,将能在没有大众市场考虑的干预下,直接接触到观众。如果这个事情发生,这项新的**民粹主义**(populism)也许就成了硅谷长期发展以来最重要的成果。

在相当严格的发行管道之外,采取一种严肃的另类方案,仍然是一种偏离主流的做法,但是现在则出现了更多的机会。在未来,电影人可以预期会有新的工作项目出现在计算机辅助的电影设计中。对电影事业感到挫折的电影人也许会发现,能创造具挑战性地位的最肥沃的领域,就是在计算机影像处理、计算机绘图或剪辑等范畴中,当你想要继续独力创作时,这也许是一种保持活跃(有偿付能力)的方法。

处于快速成长边缘的另外一个领域,是电子影像制作的设计,在这一点上,CAD并未普遍地被电影或电视的美术设计师使用,虽然它并不昂贵,而且对布景设计而言也是成熟的科技。当美工师和美术设计师开始了解他们所失去的东西的时候,他们将需要资深的计算机助理来协助他们。有一个值得注意的相关领域,就是电子故事板的制作,它使用了个人计算机现有的展示工具。这是另一个目前尚未存在的工作(虽然可能存在),仅仅是因为电影工业落后于科技的发展。然而,当改变来临,这项技术可能会突飞猛进地发展。例如,在20世纪70年代,当录像带剪辑开始取代胶片剪辑时,仅仅两至三年之内大部分的工业就都转为录像带了。

这种预测令许多电影人感到忧虑,这是可以理解的,因为新的科技从未保证会

带来更好的技术或内容。最常见的是，科技发展的目标就是为求取更快与更廉价的结果。

作为一个喜爱银幕上的影像，并喜欢拍片与剪辑胶片时那种触觉引发的快感的电影人，是很难想象自己努力磨炼出来的技巧，将流为过时的产物的。然而，计算机也提供了一些新的乐趣，它们也渐渐变得像电子摄影机、灯光和三脚架一样便宜。

有一位计算机绘图的朋友最近跟我说，他可以用计算机在几个下午的时间内就做出一段有声音并且写实的动画影片。他已经拥有计算机，所以他唯一的制作费用只是购买计算机软件的一次性开销，若没有计算机，他不可能创造出那样复杂的作品。

虽然电影人无法想象，人们可以坐在房间里，在一个计算机监视器前来操控影像，但他们并不需要忧虑计算机与传统电影制作的竞争，因为它所代表的创作自由，以及在计算机上的影像制作，并不能代替我们在记录真实和与真实世界互动时的收获，因为，那需要一台摄影机和能够激发出好的制作的好奇心。



附录 摄影角度效果图

APPENDIX:
CAMERA ANGLE PROJECTION

美工师哈罗德·米切尔森设计出下面绘制摄影角度效果图的方法，然后由美术设计师卡米尔·阿博特将这方法传授给我，一旦掌握这项技术，将有助于我们预览场景设计和摄影机位置。

实质上，摄影角度效果图，是一种取得平面图与立面图信息，并根据线性透视原则，来绘制一个单一视点的透视图的方法。在线性透视里，所有平行的线和表面的边缘，会以相同角度向后延伸，若将它们画在一个平面图上，这些线条都会向一个单一的**消失点**(vanishing point)聚集。

平行线和表面边缘向后延伸的角度，决定了透视图中线条收敛的程度，就如一个镜头的焦距长度，决定了照片中线条汇聚的程度。图 1 显示了一个盒子出现在远摄镜头中的样子和在广角镜头中的样子，请注意在地平线消失点所形成的角度，远摄镜头会比广角镜头的角度小。

如果你参考《美国电影摄影师手册》(*American Cinematographer Manual*)，你将会发现，其中有张列出一般焦距长度的定焦镜头的视角(高度与宽度)表。要知道的是，任何镜头的**视角**(angle of view)都可用来决定透视图上的聚合角度。照此方法，透视图便可用来呈现特定摄影机镜头所拍事物的效果。如果我们能根据特定镜头和特定银幕宽高比所形成的摄影角度(其中银幕宽高比，又决定了线条收聚的程度)，在平面图和立面图上表现空间，我们就能够制作透视图了，这就是摄影角度效果图。

为任何一种摄影角度和镜头绘制效果图，我们需要的是一张布景的平面图和立面图，或在真实场地所量的空间平面图和立面图。影像投射可以是以两点或三点透视，当摄影机向上或向下摇，不超过地平面的 25°~30°时，用两点透视做效果图就足够了。然而，遇见相当高或相当低的角度，就必须以三点透视来画，这个程序就复杂多了。对于大多数影像化工作的需要，两点投射就足够应付，这也是我们在这里所要展示的。因为此刻并没有教科书或课程教授三点投射，所以我们只能向业界的专门人员，如美工师或美术设计师等人，去学习这项技术。

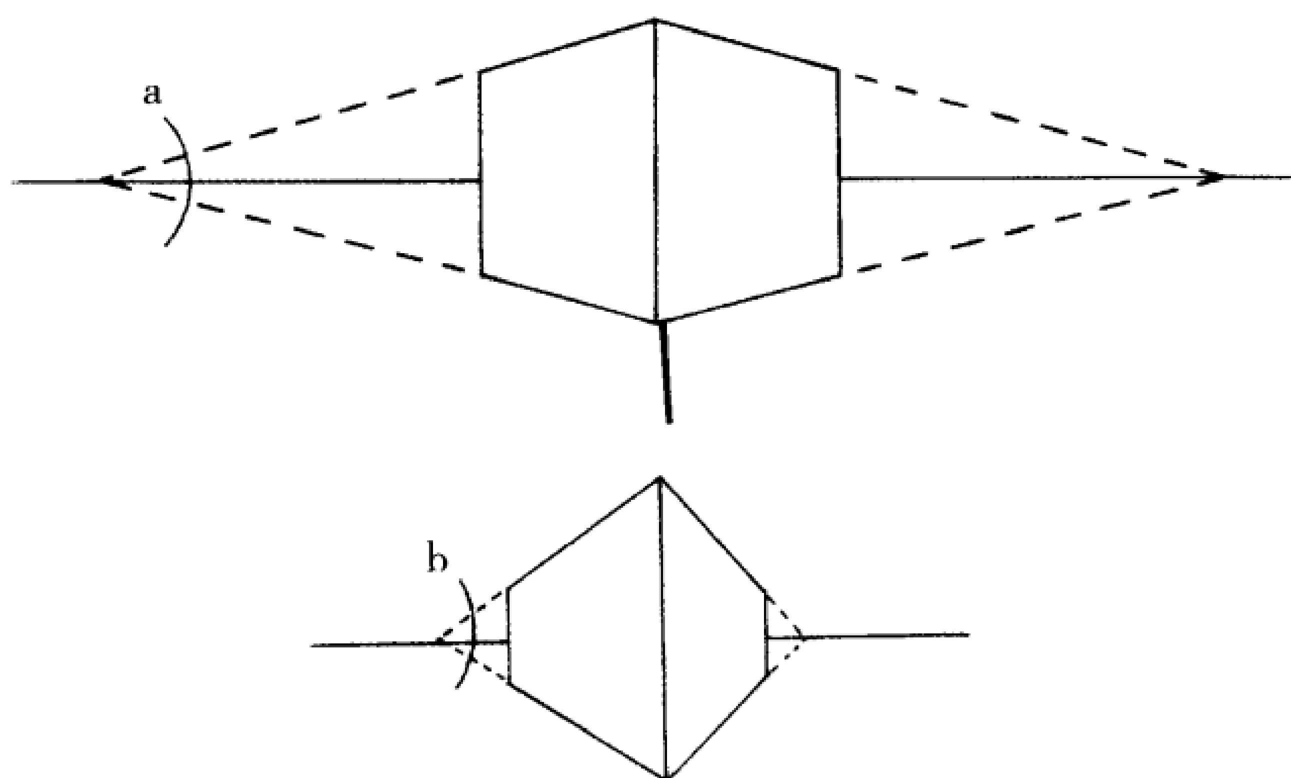


图 1

投射的工具

投射运用了建筑师所熟悉的绘图技巧，所以你将需要一点基本的画图工具：包括直角三角板、半圆规、描图纸、大头图钉、尺子（最好是建筑师用的刻度尺）、一支铅笔和一个转换测量结果的圆规，你也需要本单元结束时附录的镜头角度表。

准备

在制作效果图以前，你将需要在描图纸上画摄影角度。任何镜头都有两种摄影角度，一种衡量画面的高度，另一种衡量画面的宽度，两者都以度数来计算。

我们根据希望制作的画面大小，决定要使用的角度，因为我们将要投射的场地是个狭小的室内，而且我们希望看见大部分的房间，所以使用广角镜头较为妥当。我们的图若以 25 毫米的镜头来画，将是不错的选择，我们将以 1.85 : 1 的银幕宽高比来投射此图，如图 2 所示。

因为我们投射的摄影角度，最终将被转成平面图，所以你画的角度应该能涵盖平面图中大部分的内容才好。

外围的斜线，代表了摄影机以 47°所见的空间宽度，内部的虚线代表了摄影机以 27°所见的空间高度。摄影机的位置，是在四条线的交点，这点称为摄影机机位(SP)，代表了摄影机所在处。另一条额外的线，是在角的中心，称为中心线(CL)。中心线代表了两件事：画面宽度的中心线，以及**影像平面**(picture plane)高度的地平线。

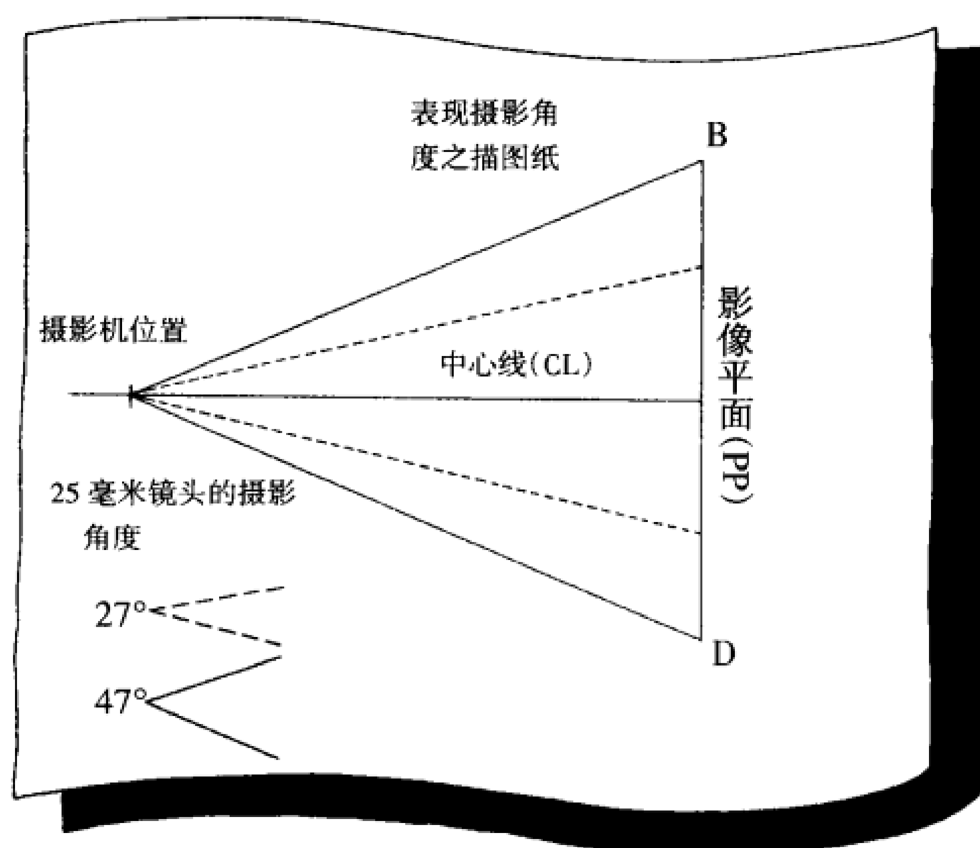


图 2

BD 线与中心线成垂直状态,称为影像平面,影像平面代表了我们要画的景观。

因为这些面向之间的关系，就是银幕宽高比，所以角度也因制式的不同而有变化。图 3 显示了摄影角度与银幕宽高比之间的关系,而**投射平面**(projection plane)就是我们画透视图的景框。

现在我们可以在投射景框中，增加地平线 FG，如图 4。就像任何线性透视图一样,我们的地平线代表了观者眼睛的高度,也就是摄影机的高度。因为摄影机离地 4 英尺高,所以我们的地平线在画面中,也设在 4 英尺高。换句话说,我们画面中的任何

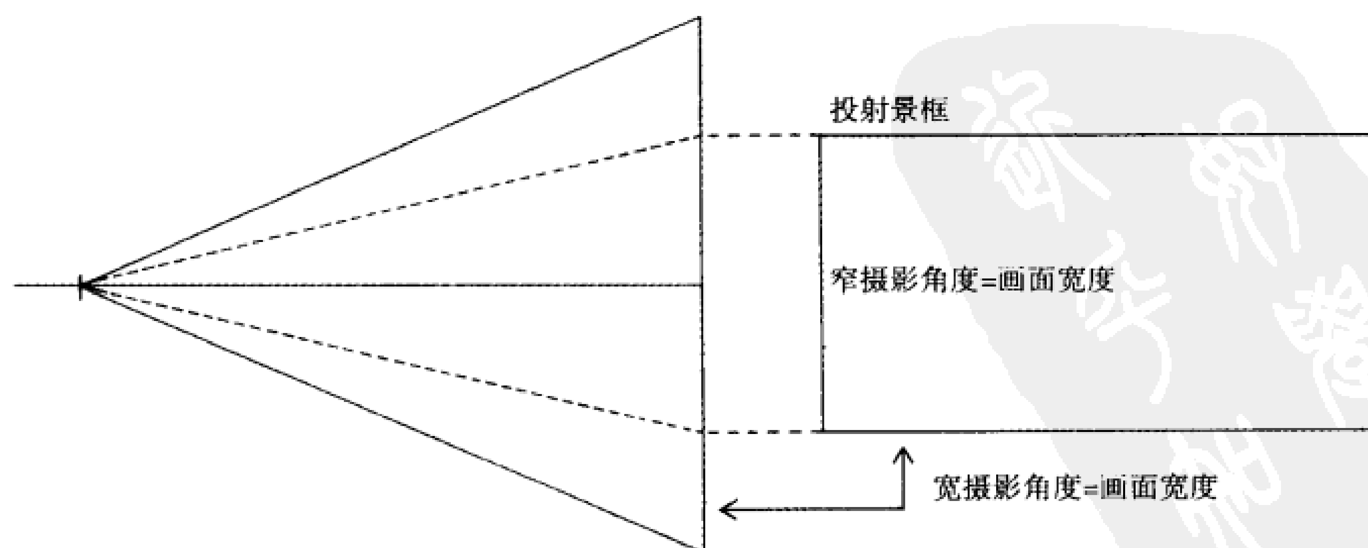


图 3

对象,会在离地 4 英尺高的地方和地平线相交。

我们也将增加一条垂直线 HI,它在画面的中心,将水平线一分为二。垂直线 HI 代表了画面比例中宽度的中心线,而水平线 FG 则代表了地平线。

接下来,我们把平面图和立面图(图 5)放在一片厚的画板上,这么做是因为我们可以在摄影机所在处钉上图钉。

现在,我们可以利用镜头角度在描图纸上框出画面,把拍摄角度放在平面图上,如图 6,然后调整角度使画面宽度包含最后画面中你所要看到的布景,把摄影机机位(SP)用图钉钉住,这可使你在下一步骤里,很容易用摄影机机位来画线。

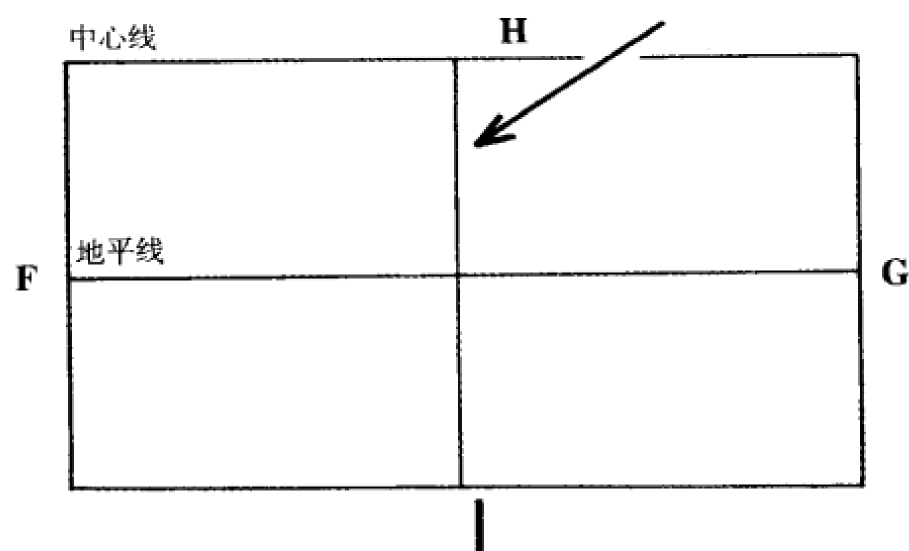


图 4

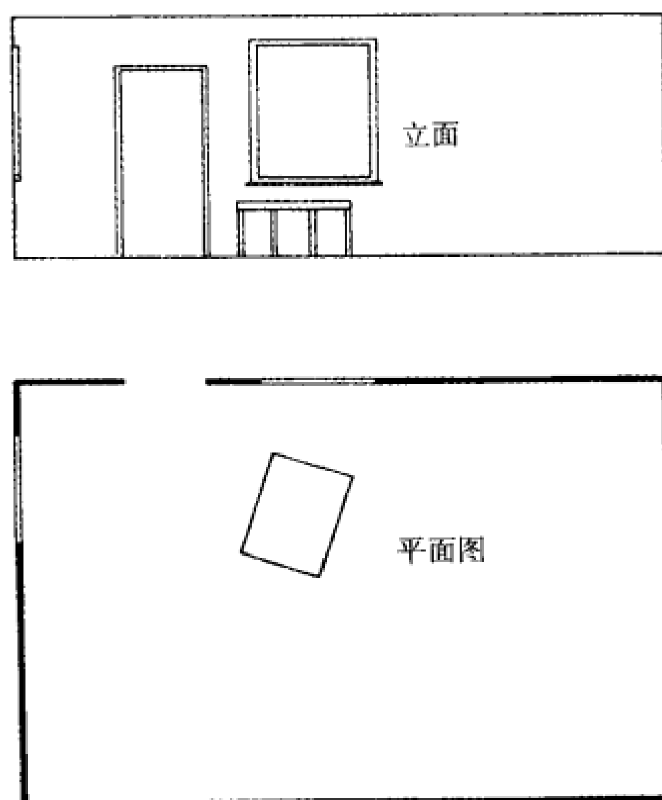


图 5



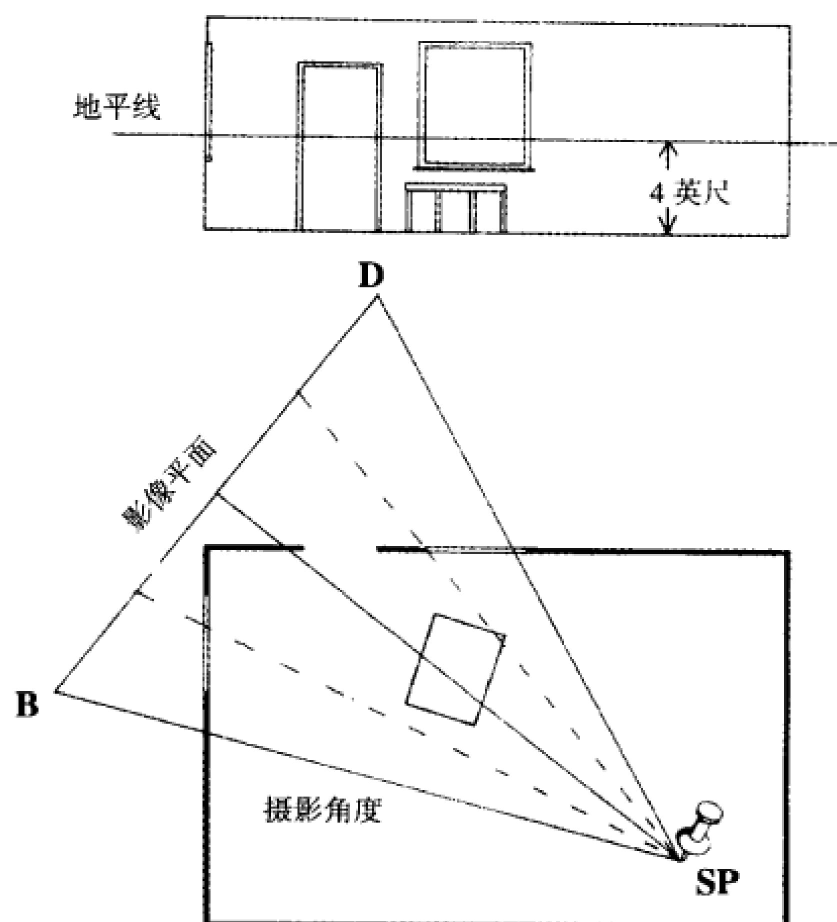


图 6

平面图上的宽度，是用来衡量镜头中所有对象的宽度，然而，我们仍须要一种决定摄影机，以及镜头中对象（桌子、门和窗户等）高度的办法。我们的做法，是在立面图上加上一条地平线，如图 6 的顶图。这条地平线的高度就是摄影机的高度，我们将它设在 4 英尺高，刚刚好在视平线的下方。以下大部分你所看到的图都是 1/4 英寸的比例，但由于版面空间的缘故，下面的图的比例会有不同。

在图 7 我们加了一条**地线**（ground line），它与中心线平行，这条地线的目的是用来决定对象——一扇门、桌子、人物或房间内任何物品，在哪里碰着地板或地面。

地线总是被放在从中心线到立面图中与摄影机高度等距的地方。

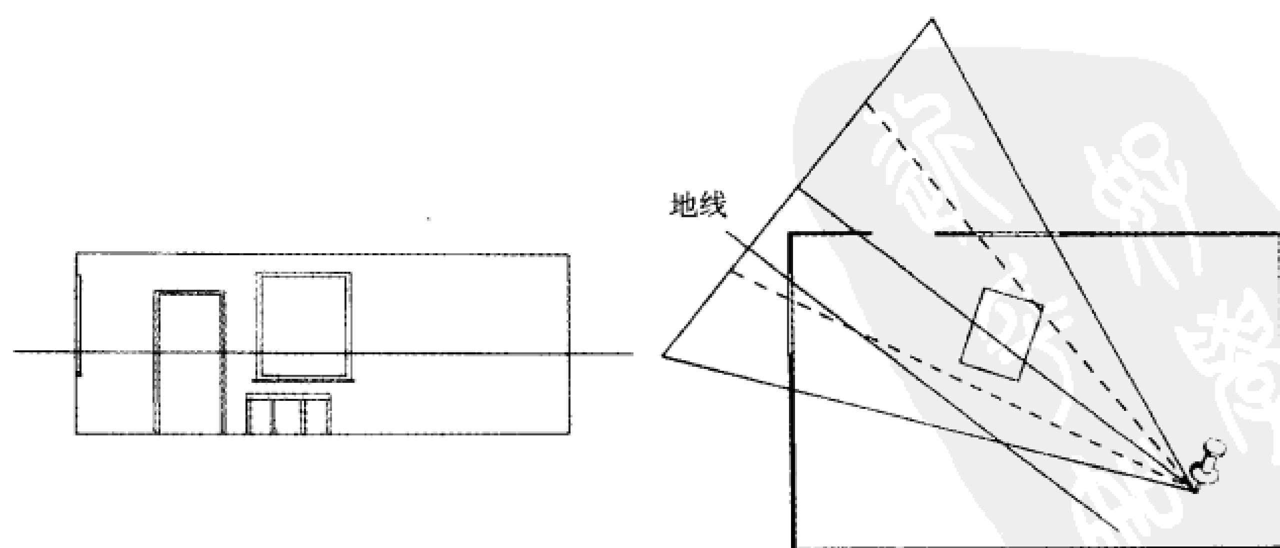


图 7

开始投射

现在我们可以开始把平面图上的点，转移至投射的景框中，我们先以建立现场地板上的一个元素来开始，这是两个步骤的程序，而且平面图和立面图上的每一个对象，都要重复这相同的步骤。

步骤一（决定宽度）：我们将以选择第一个要被转移至投射景框里的区域作为开始，这是摄影角度投射的标准做法，就是将场景中的一面墙投射出来，因为这能帮你为其他你将要定位的对象建立方位。

将房间角落的墙面找出来，应是最有意义的事了，因为这等于是建立了房间基本的设计图。我们将处理的房角就是图 8 中的画圈处，步骤一包括了找出这个角落将出现在投射图的左边还是右边。做法是，用一根直尺或直板，将摄影机机位和房角连成一线，并与影像平面相交，（这也是图钉有用的地方，因为直尺只需靠着它，然后旋转对准至画圈的房角，如图 8）。

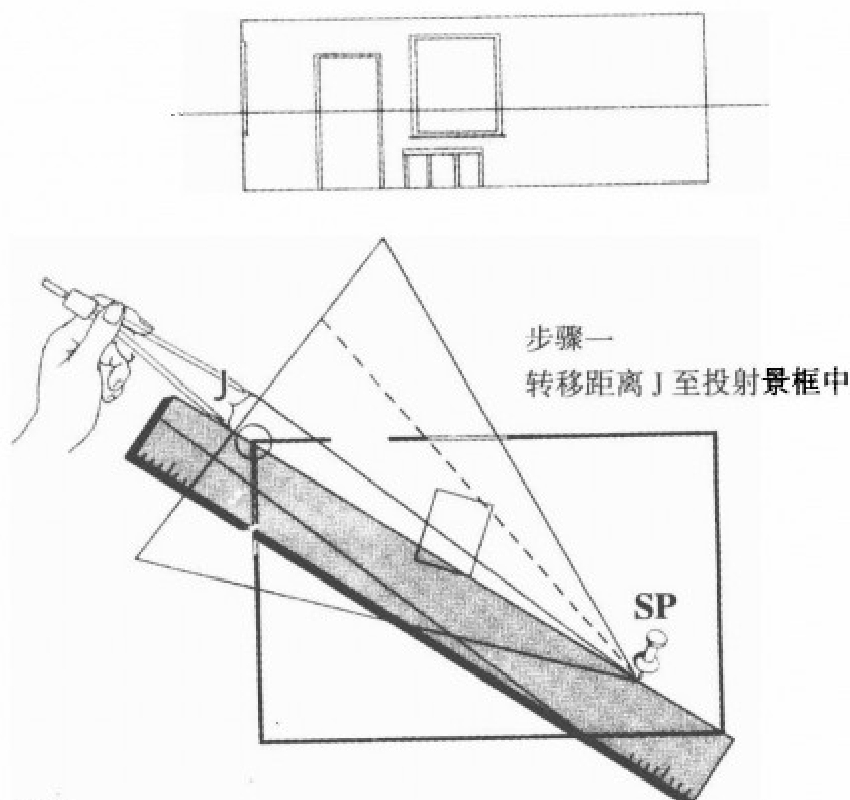
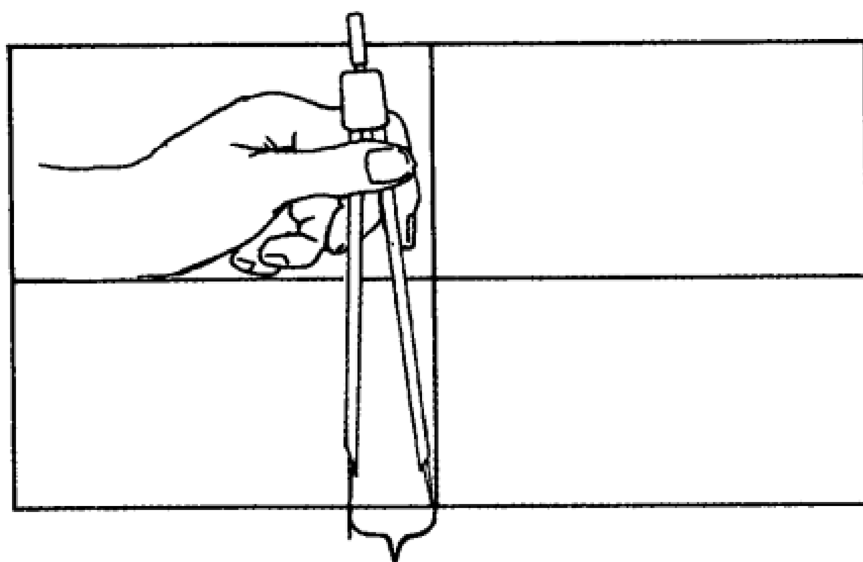


图 8

我们所关心的是，影像平面上，从中心线到刚刚我们所画的直线，与影像平面交叉的点之间的距离，如图 8 中所标示的距离 J。圆规可用来将这段距离转换到投射平面图上。

再进到图 9 的投射平面图，我们将距离 J 转换到此图，从中心线向左量，以铅笔轻轻地做记号。事实上，你可以从这个点轻轻地画一条垂直线，因为这里就是房间的角落所在，现在我们需要找出来的，是墙壁的顶端与底端。



从平面图转换过来的距离 J

图 9

注意:我们可以在这里暂停片刻,思索一下它的过程。因为在平面图上,摄影角度的影像平面,和效果图是一样的(两者都是从摄影角度得来的),任何平面图上中心线左右的点,也将会落在效果图中相同的位置上。

步骤二(决定高度):我们的下一步是找出墙壁碰着地面的点,做法是,用一个直角三角板的一边,与中心线对齐,形成垂直状态,让三角形的一边与房角画圈处相交,把三角板与地线相交的点画起来,这点就是图 10 中的双层圆圈处。

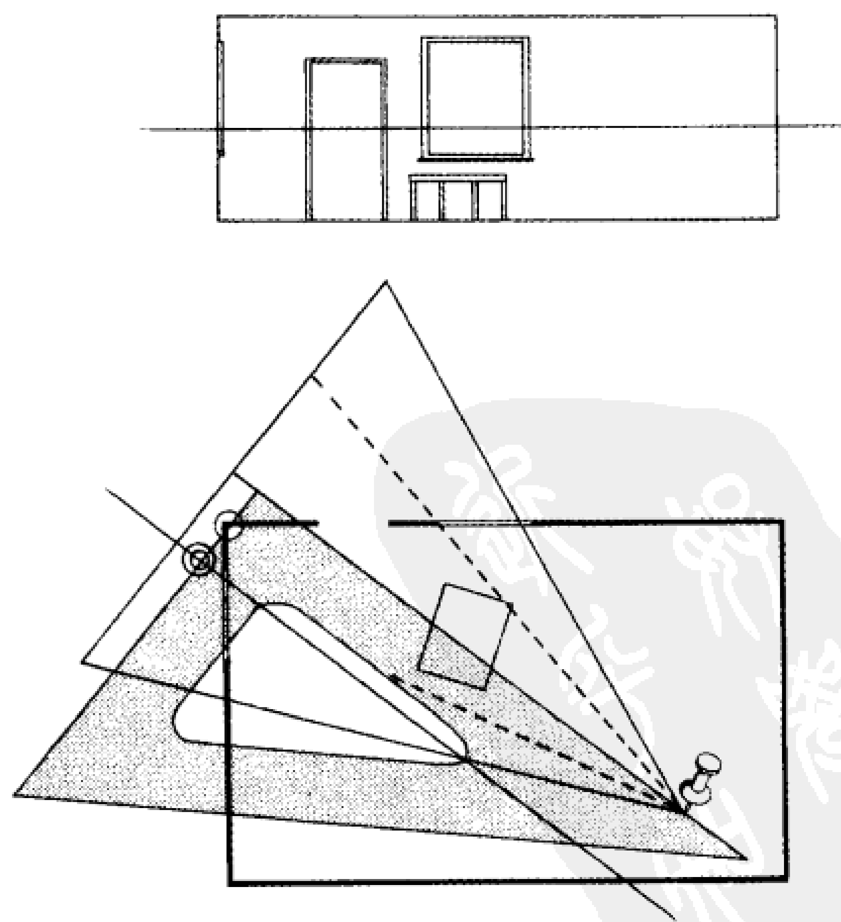


图 10

再往下进到图 11，我们再以直尺，将我们刚找到的这点，与摄影机机位（图钉处）连起来，把这条线与影像平面交叉的点，用铅笔画起来，然后测量从这点至中心线的距离（距离 K），再把这个距离转移到投射景框中。

这个最后测量的结果（距离 K），就是我们从效果图上的地平线所得来的结果，如图 12。因为我们已经用第一个步骤，找到左右两面墙相遇的点，所以这条线与距离 K 相交的点，就是两面墙与地板相交的地方，这个点在图 12 中被圈出来。

我们下一步的工作，是要找出墙壁碰着地面的第二个点，这使我们能够利用步骤一找到墙壁的消失点。一个很容易测定的点，就在墙壁与摄影角度的画面宽度（镜头的边缘）相交处，这点在图 13 中被圈出来。如你所见，这点就在摄影角度的线上，因为

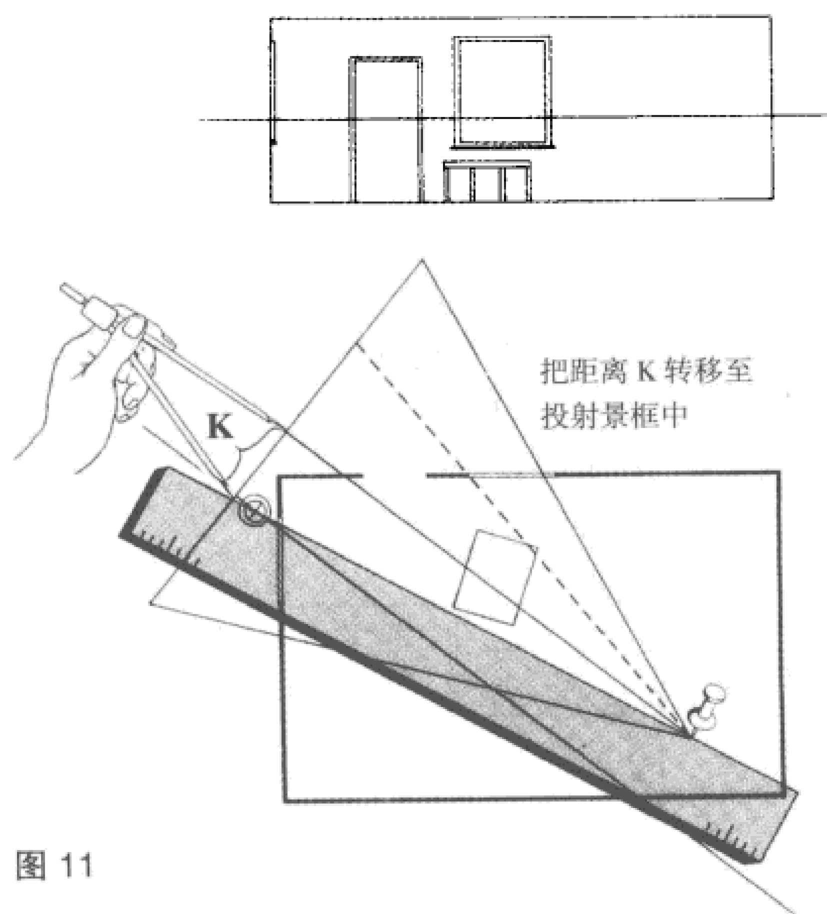


图 11

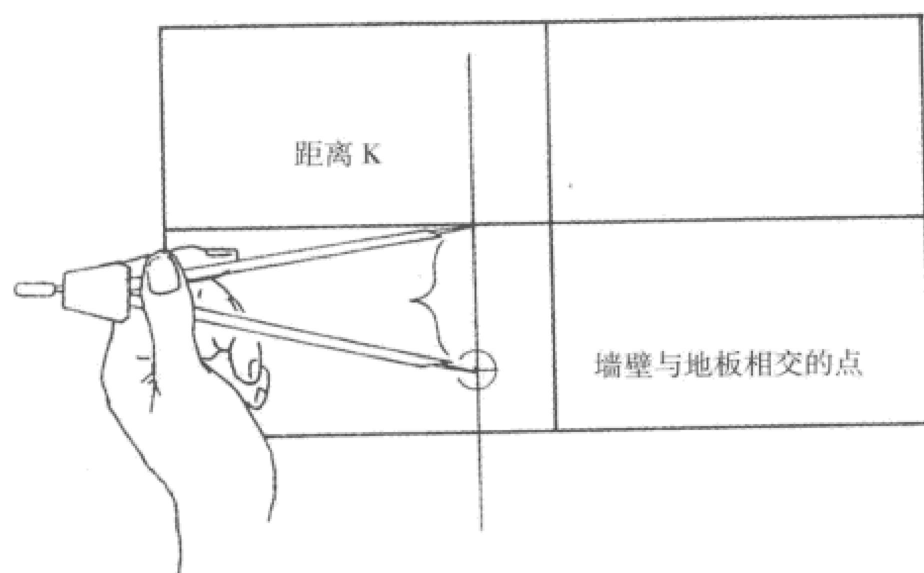


图 12



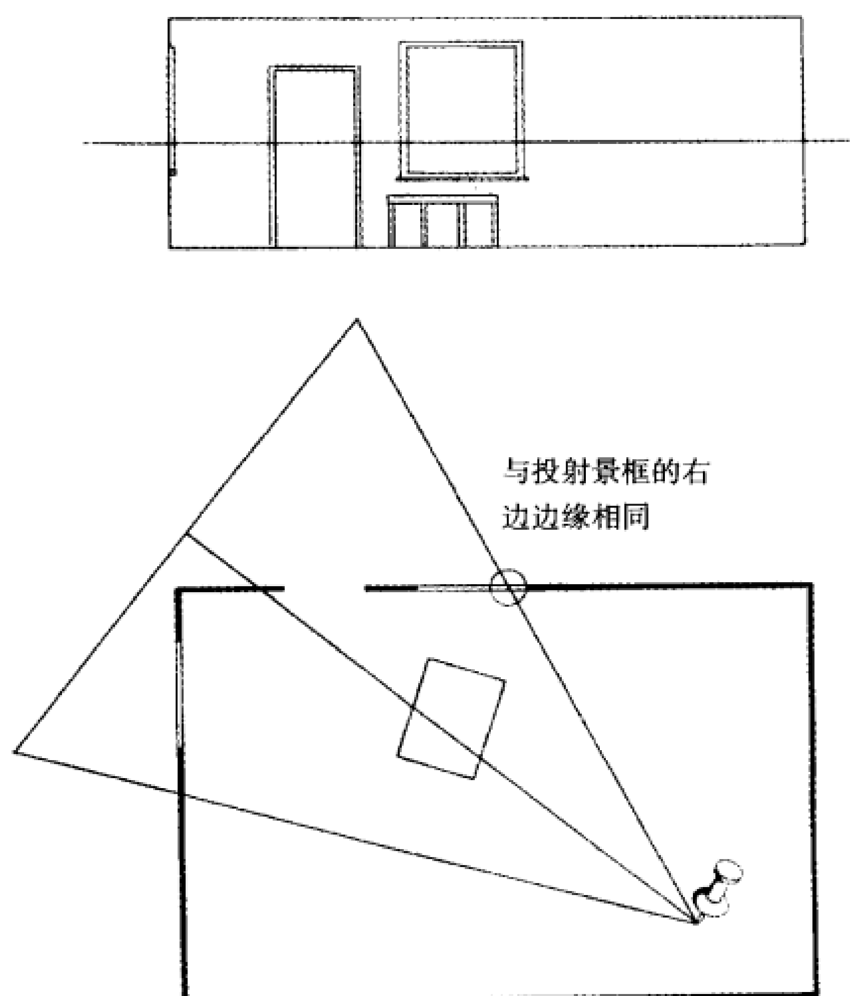


图 13

这条线把这个点带到影像平面，就像一条直尺或一个直板，它具有步骤一的功用。因此，我们省下了一个步骤。事实上，任何时候一个点出现在影像平面的边缘时，我们就不需要转移这个距离，因为两条摄影角度的宽度线，都代表了投射景框的边缘，所以在这里我们可以直接跳到步骤二。

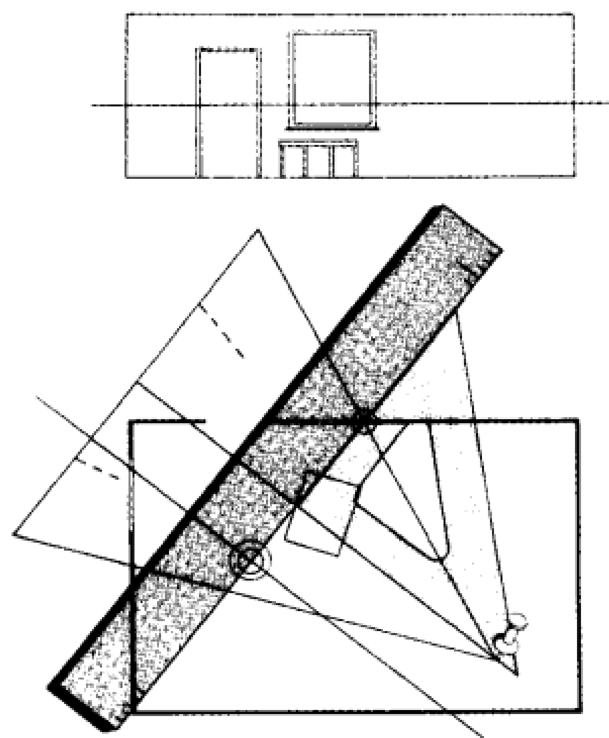
利用步骤二中以三角板测量的方法，我们再以直尺找到圈起来的点与地线交叉的地方，如图 14 所示。你将需要一支直尺，来与中心线相交，并把它与地线的交点画起来（以双圈表示）。

在图 15 中就可将这个步骤结束，就是把你刚刚在地平线所画的点，与摄影机站点连成一线。以同样的方法，在影像平面上，以圆规测量从中心线至与直尺交叉点间的距离，这就是高度距离（L）。

把高度距离转移至投射景框上，如图 16，沿着投射景框的边缘，从地平线向下量（记得我们省略了步骤一，因为我们在平面图上的点，出现在摄影角度的画面宽度线上）。

我们现在已找到两个点，就是右边墙壁的点，把这两个点连起来所形成的线，与地平线相交的点就是墙壁的消失点。

我们可以为左面的墙重复这个程序，首先找到它，碰到摄影角度的画面宽度的


图 14

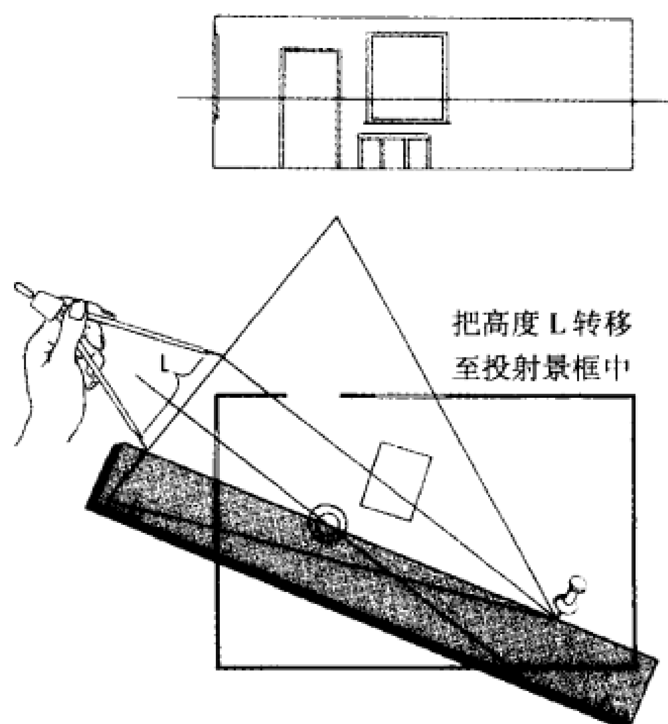


图 15

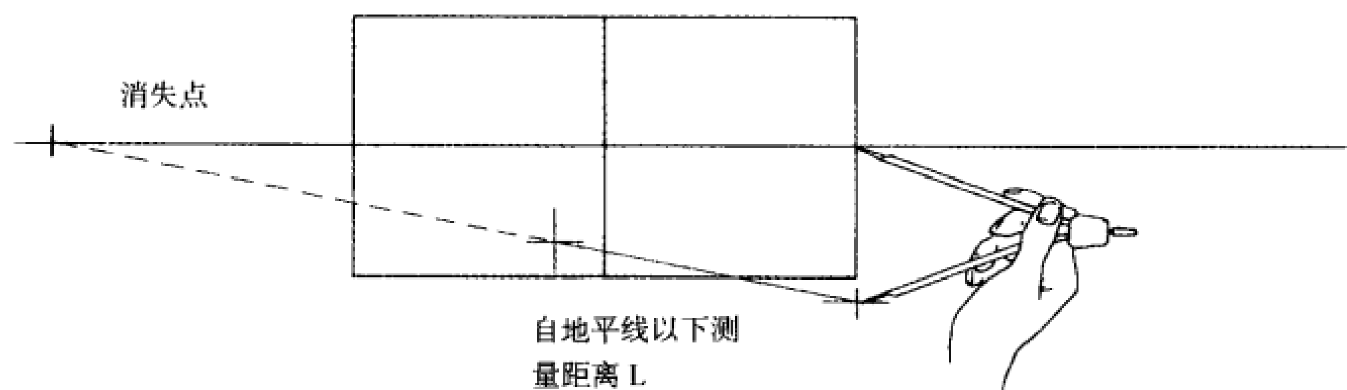


图 16

点。如前所述，这点等于是投射景框上的画面边缘(图 17 中被圈起来的点)。

我们利用圈起来的点，来重复图 17 中的步骤二，用圆规把它转移至投射景框上(因为我们刚刚才在景框另一边的点，进行过这个步骤，所以整个过程我们就不再复述，只要重复图 13、14、15 和 16 里的步骤来找出新的点)。

图 18 所画的新点，是在投射景框左边边框的圆圈处，把这两个点连起来，我们就找到了左面墙壁的消失点。

在进到下一步骤之前，我们可以检视一下，找寻墙壁或桌子或其他任何有直角结构对象消失点的快捷方式。方法如下：首先从摄影机机位处画两条线，但与房屋的墙壁平行(图 19)，现在找到这两条线，碰着被延长的影像平面的点，虚线与影像平面交叉的这两个点，就是房屋墙壁的消失点。

接下来我们需要找出每面墙的高度，为了达到这个目的，我们将使用新的方法。

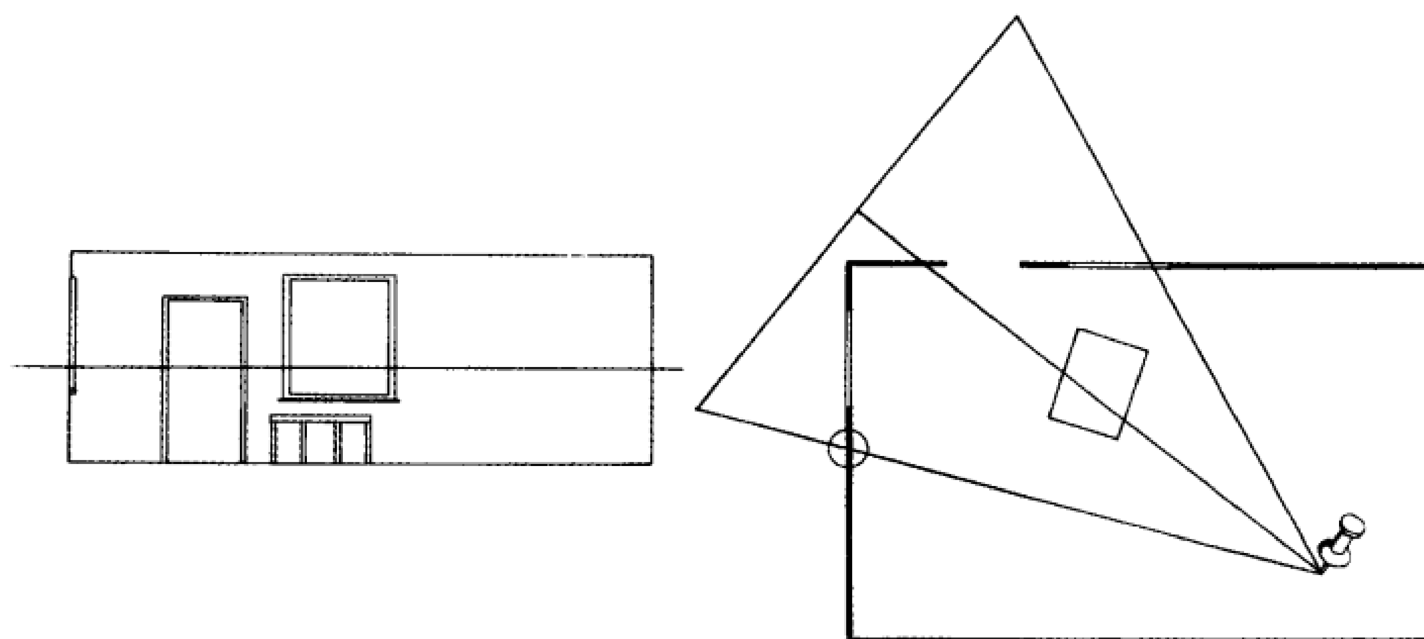


图 17

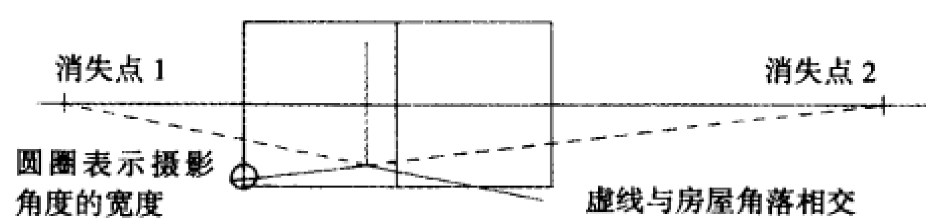


图 18

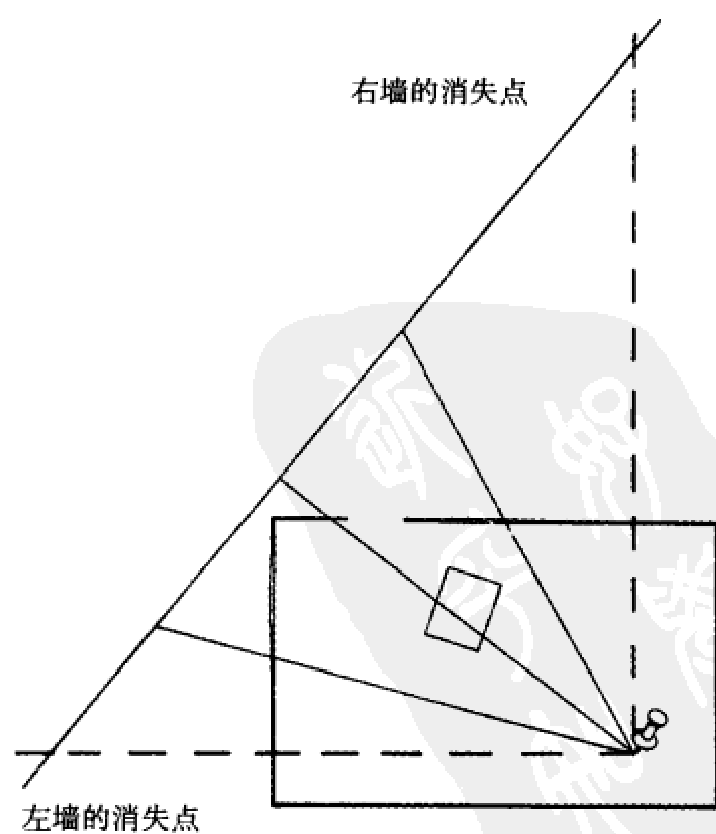


图 19

步骤三：如果我们想画出墙壁的高度，我们可以回到我们所画的墙面相交的第一个点。请记得，地线是地面以上 4 英尺的高度，所以任何从地板上的点到地平线的距离，都是 4 英尺，如图 20 所示。

如果我们要将从墙底到地平线间的距离，区分成四等分，每等分就会是 1 英尺。这是相当有用的事，因为我们可以利用这 1 英尺的单位，来往上或往下测量，它可以是我们所选择的地平线以上或以下的任何距离，甚至超出投射景框的范围。这对于我们所找出的任何点都有效，在图 20 中，墙面相交的垂直线已经被分成四个 1 英尺的单位。

要利用这个事实，我们参考立面图以找出房间里每个对象的高度，因为该图是照比例画的（图 21）。用一根建筑师的尺子，我们很快可以知道桌子的高度是 2 英尺；门高 8 英尺，而墙的顶端是 9 英尺。运用这些测量，我们可以在效果图中画出这些对象。

要记得，在透视图中墙壁上的每段距离，都被分成不同比例的 1 英尺的单位，靠近我们的对象，它的单位会显得较远处的物件大。通常要将这些不同的距离分成等分是相当费时的，但有个妙方使我们能简化这个工作。

用建筑师的尺子，找出其中比从地板到地平线间，四个单位稍微大的单位刻度，然后把尺子斜放，使尺子上的四个单位和你正要量的距离相等，如图 22 所示。你可以继续在地平线之上标示 1 英尺的单位，远至所需的位置，或在景框底部之下亦然。这个方法对任何与地板垂直的线都有效，如墙壁、桌子或其他有直角的家具。正如你所

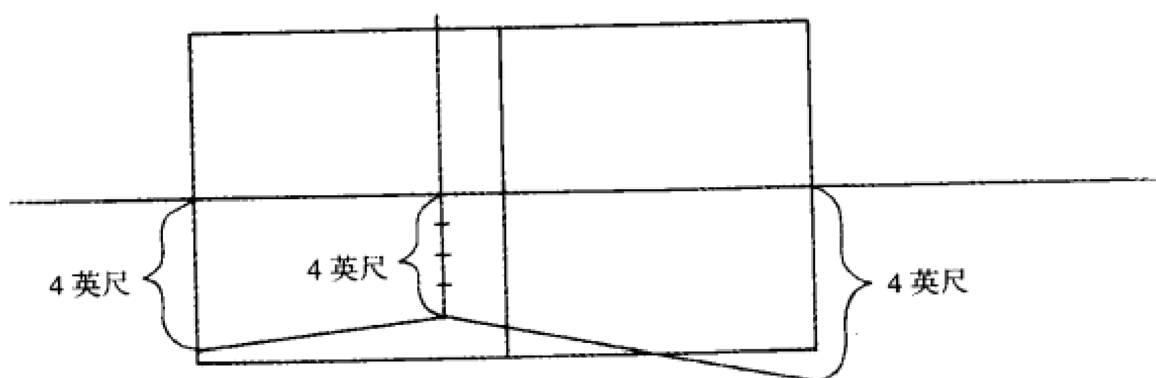


图 20

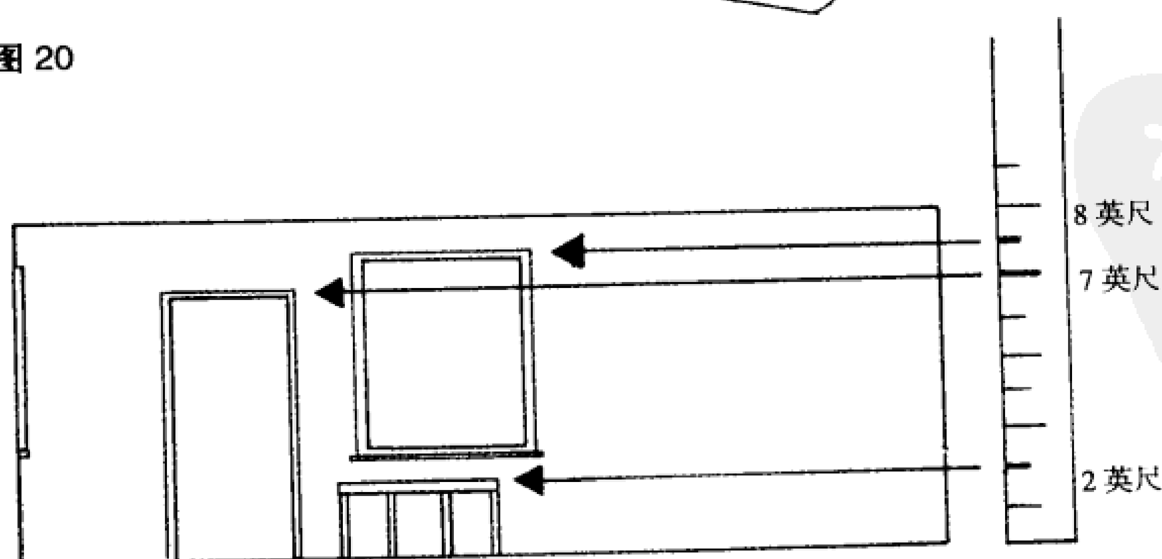


图 21

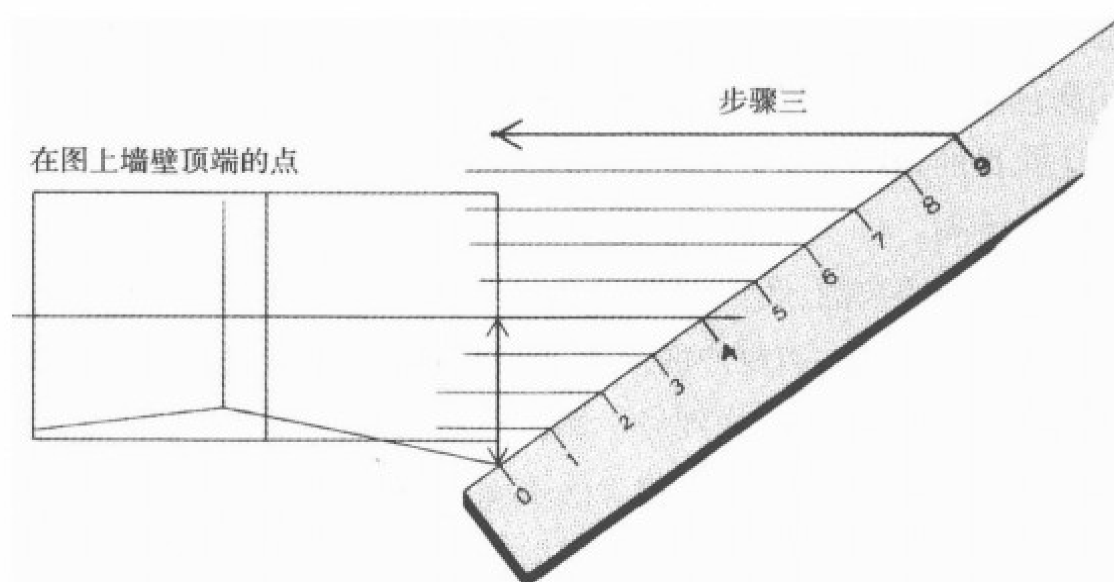


图 22

见，墙壁的顶端是在投射景框之外，在 9 英尺的记号处。

我们可以用同样的方法找到隔壁墙的顶端，然后将它与地平在线的消失点连起来，如图 23 所示，圈起的点是我们用建筑师的尺子所找出的墙的顶端。

请注意，借着连接两个外墙（虚线）的顶点，与两个消失点，我们自动能找到天花板与墙角相交的点。现在，我们对于房间的概貌，应该已经相当清楚，而且我们可以把大门与窗户的图投射出来。这个动作可以进行得更快，因为我们已经建立了消失点，它可应用在画同一面墙上的大门与窗户，如画墙壁一样。

当找寻大门和窗户时，我们仍须从平面图上来转点，运用步骤一，沿着墙，将它们放在适当宽度距离的位置上。然而，现在我们不需要用步骤二来建立它们在哪里碰着地面，因为我们已经找到墙面的地板线。很明显地，大门（与墙面属于相同的平面）的底端，与地板线是一致的，墙面的地板线有利于帮助我们找到大门、窗户、影像景框或柜子，不管它们是接触着墙面，或在墙上。我们可以来看看右墙的窗户，是怎么画出来的。

到现在为止，步骤一从平面图转点的方法应该很清楚了（如果你需要回顾这个程序，请参看图 8 和 9）。所以我们将省略转点的准备步骤，而直接进入投射景框，此时

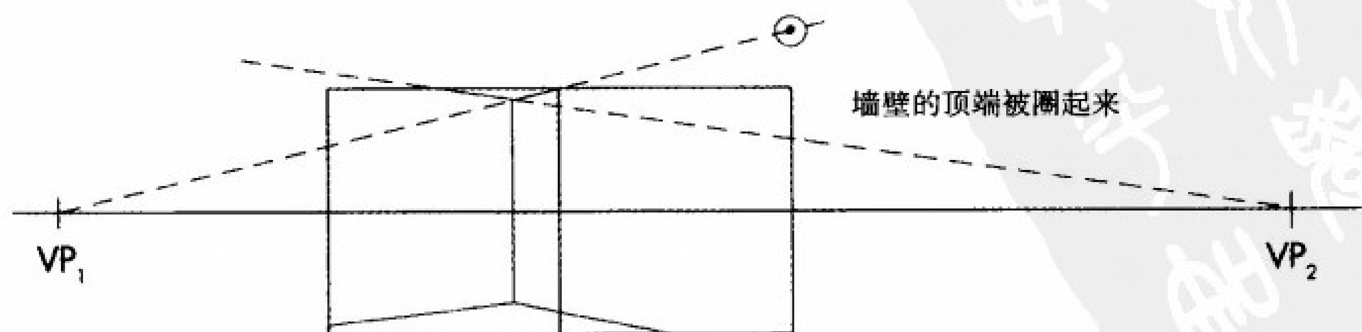


图 23

左右边的窗户，都已经画好了。它们在图 24 中以垂直虚线表示，并代表窗户的宽度，以及它在墙上的位置。现在继续留在同一张图上，我们必须找出地板上窗户的高度，要达此目的，我们参考立面图，然后发现窗户的底端是地板以上 3 英尺高，而顶端则是 8 英尺高。

再回到透视图，我们将用步骤三（用尺子量的办法）找出一边窗户的顶部与底部。我们只需要找出一边窗户的高度，因为当我们将消失点与图 25 里圈起来的高点连接起来时，我们自动就能找到另一侧窗户的顶部与底部。正如你所见，一旦你建立的地板的点和消失点，你只需要较少的步骤来投射平面图和立面图剩余的部分。

照着最后这道手续，我们来投射剩下来的窗户和大门，结果就如图 26 所示。

现在我们已经看过米切尔森所要求的关于制作摄影角度效果图所有的技巧，虽然它原先看起来令人困惑，但一旦你熟悉了这三个步骤，你将能很容易地，投射任何两点的图。

但我们还未结束，我们仍须投射景中央的桌子，这个被留在最后作为三个步骤的

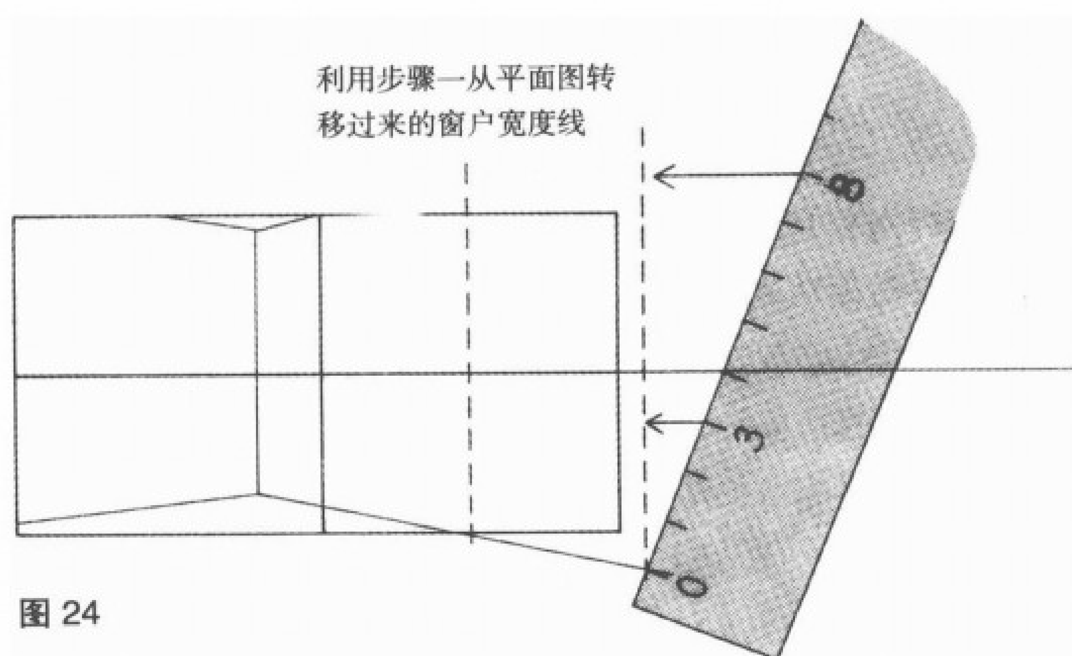


图 24

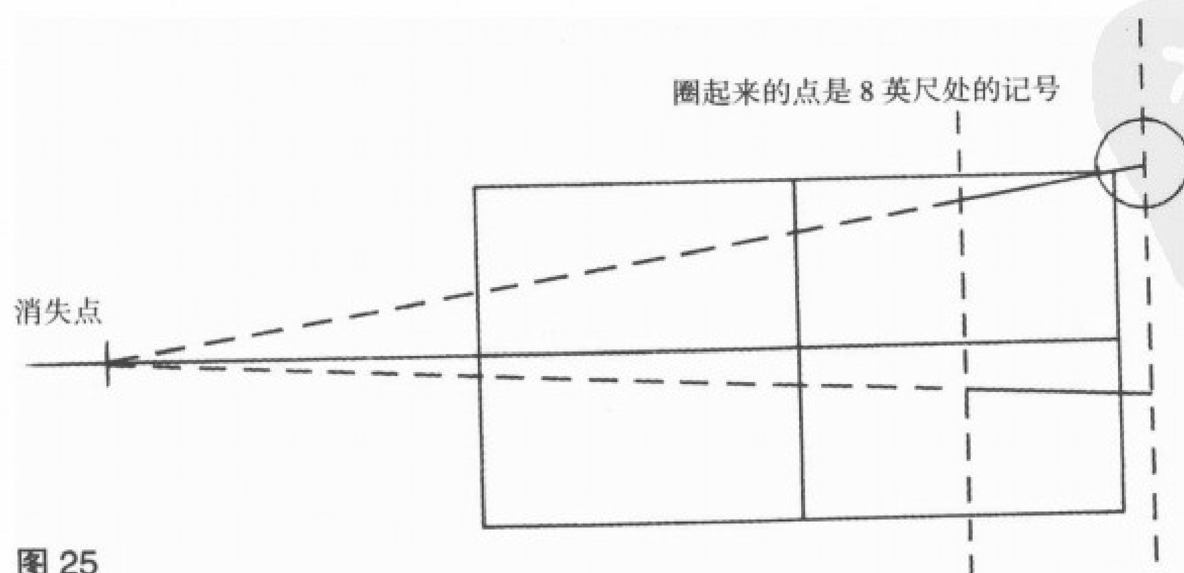


图 25

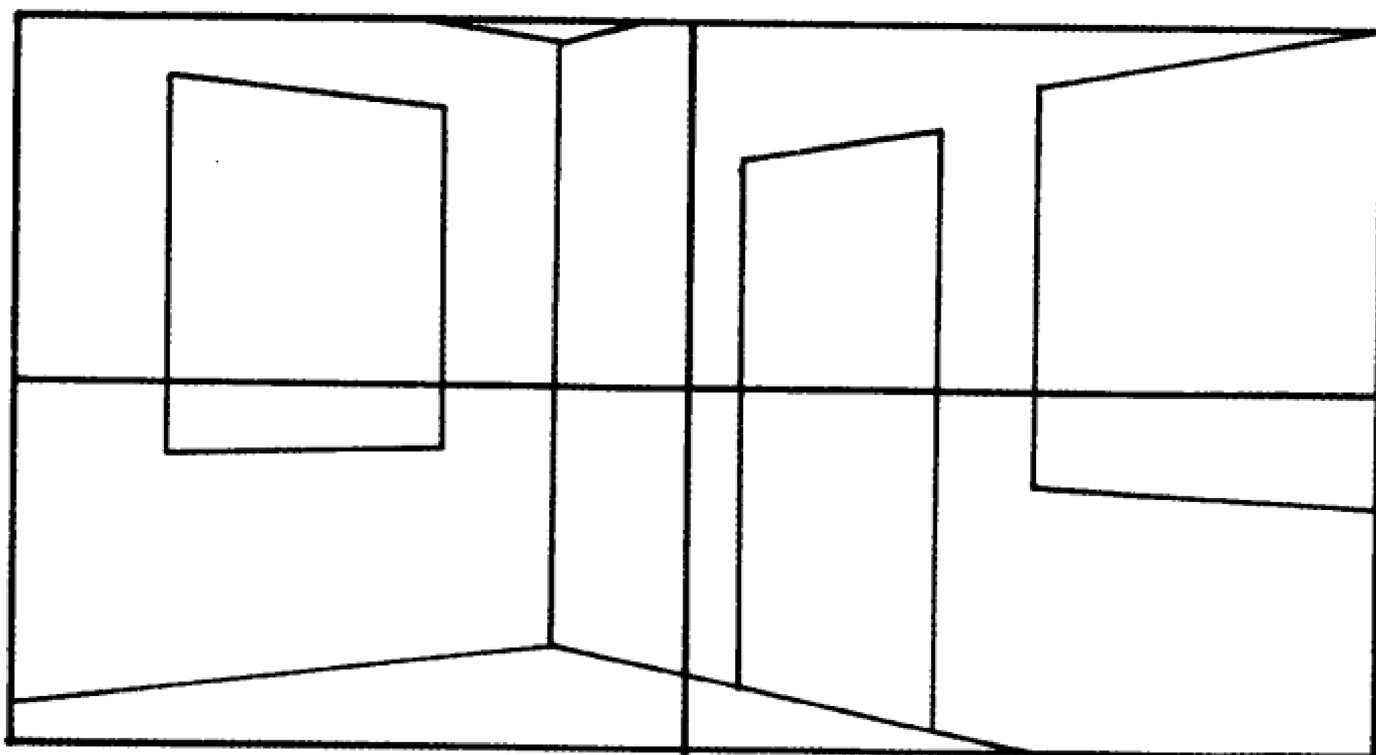


图 26

回顾。这里我已经把图简化了，而且把平面图放在投射景框的旁边，使它们之间的关联性能够清楚。如果你忘了其中的一个步骤，在下列的图示中有完整的说明与先后顺序，并且这些图表，被编上英文字母 A 至 E 以避免困扰。

我们先以找寻每只桌脚距离中心线的距离作为开始，使用的方法是步骤一，这个步骤请参见图表 A(图 27)。

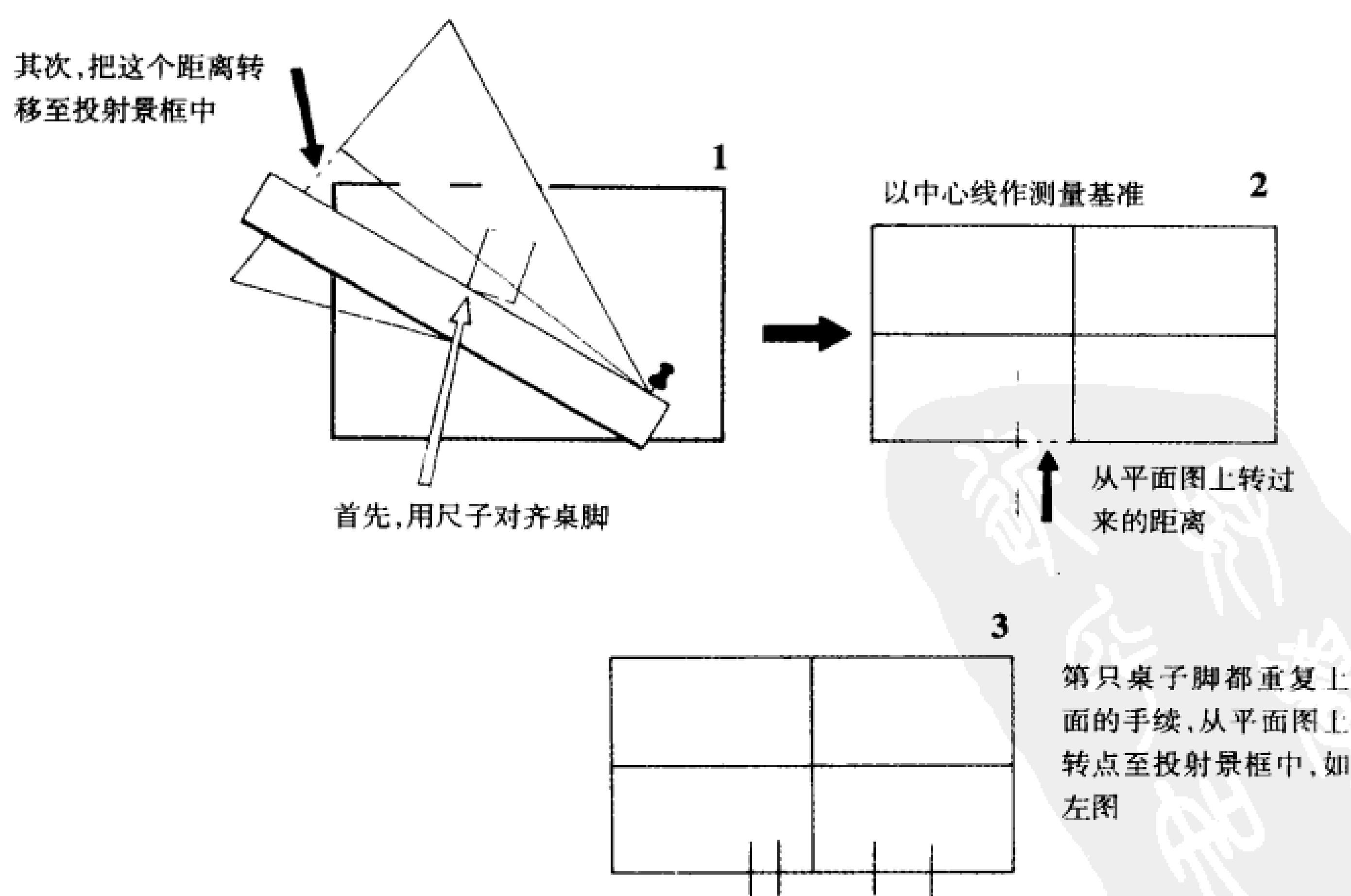


图 27　回顾图表 A

在图表 B 中(图 28),我们使用步骤二的方法,来找寻从地平线到桌脚碰着地板的点之间的距离(步骤二中有详细的说明)。

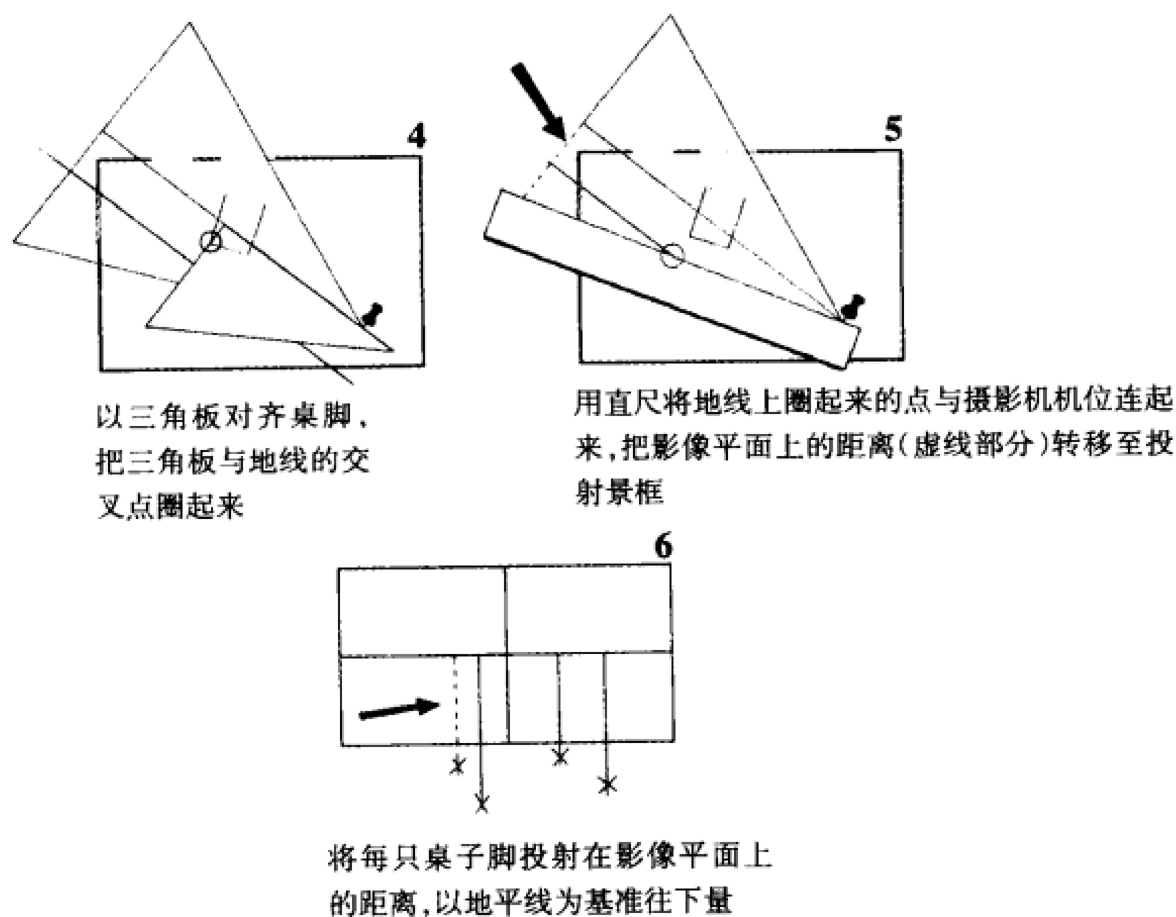


图 28 回顾图表 B

在图表 C(图 29)中,我们为桌脚找到地平线上的消失点,不久我们就要用它来完成桌面的绘制。

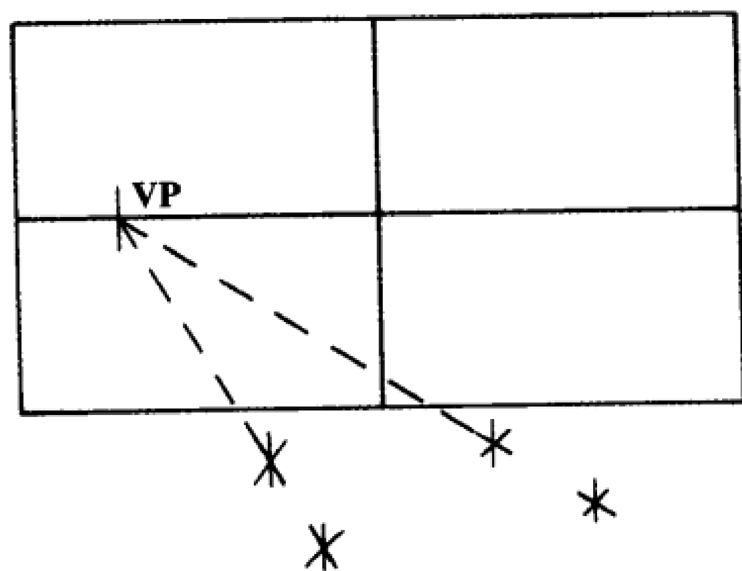




图 29 回顾图表 C

现在我们几近完工的阶段，我们可以来找寻桌面的高度。在图表D(图30)中，我们先参考立面图，然后知道桌子高度是2英尺高。

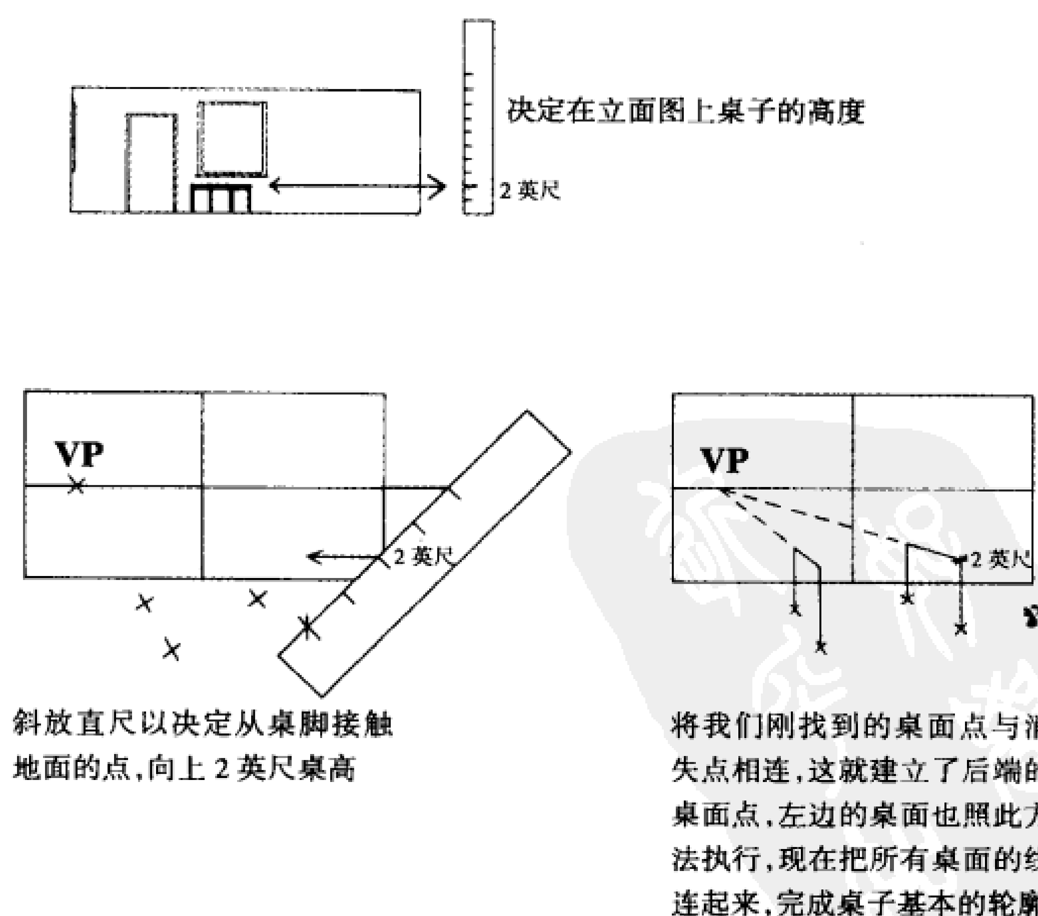
利用步骤三在投射景框的绘制上，我们以直尺斜放来将其中一只桌脚的垂直距离分成1英尺的单位，我们在2英尺的地方作记号，也就是桌面之处。

接着再移到下一个投射景框，我们将这个新的2英尺处的点和消失点连接起来，就找到我们前面所建立的后面的桌脚。

桌子的另一边我们也这样做(要记得的重点是，桌子与墙壁并不平行，因此会有一个不一样的消失点)，要完成桌子，只要连接所有桌顶的点即可。

就是这样，桌子的轮廓完成了。借着添加桌子的细节和房间其他的元素，我们就以图31的完成图为结束。我们可以从实际的平面图和立面图中，取得所有的细节信息，也可以照比例地转移，而不需要利用到那三个步骤的方法。一旦基本的几何位置和房间的轮廓被建立起来，大门和窗户的框框就可以估测并画出来。通常，这为导演投射一个视点的准确度是足够了，虽然煞费苦心，但把所有的细节都精确地转移也是可能的事。

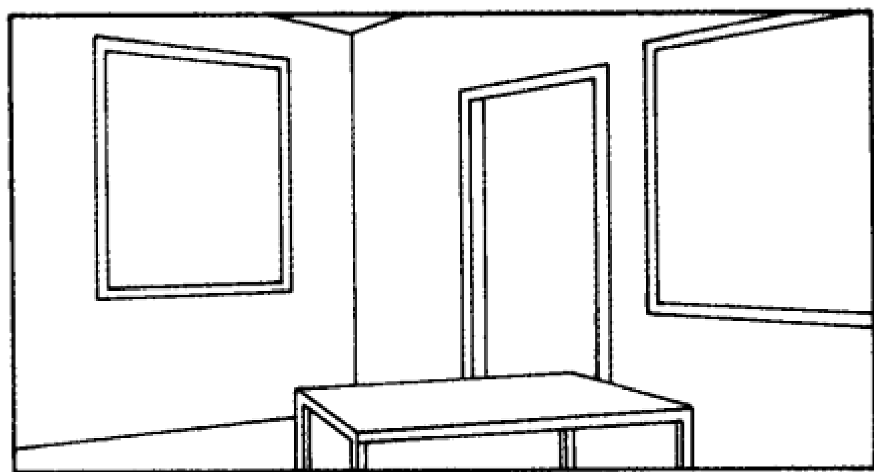
把桌子脚的点连接起来(就是桌子脚接触地面处)，以定位消失点



斜放直尺以决定从桌脚接触地面的点，向上2英尺桌高

将我们刚找到的桌面点与消失点相连，这就建立了后端的桌面点，左边的桌面也照此方法执行，现在把所有桌面的线连起来，完成桌子基本的轮廓

图30　回顾图表D



借着增加桌子、窗户和大门必要的细节，我们就得到一幅 25 毫米镜头的效果完成图

图 31 回顾图表 E

反向投射

我们也可以进行反向的投射，使一个地点的照片能以“反向投射”的方式把平面图画出来。这个程序如图 20 所示，为了正面投射而找出消失点的方法。在开始进行反向投射之前，你也许需要回顾一下这个程序。

步骤回顾

为了清晰之故，在图 32 中所画的线将被照片取代，我们先以描图纸放在照片上面为起始，描图纸应比相片大几倍，使它有足够的空间来画平面图。

接下来，找到消失点，就是天花板线与地板线相交的地方（以虚线表示），如图 33 所示。在两个消失点间画一条水平线，这条线就是地平线，这也是影像平面所在。

在图 34 中，在照片中心画一条垂直线，与地平线交叉，并向照片下方延伸，这就是摄影角度的中心线。现在拿一个大型直角三角板，将三角板的两边碰着消失点，同时直角处碰着摄影角度的中心线。三角板碰着摄影角度的中心就是摄影机机位，请用一个图钉钉在这儿。

现在我们可以开始测定点的位置，这只是将正面投射的程序倒反过来。首先，我们要找到房屋的角落和中心线的距离有多远，我们用一根直尺靠在下方的机位上（图钉处），直尺的上方碰着屋角的垂直线和地平线相交处（图 35）。

接下来，加上一条地线（图 36）。请记得，地线与垂直中心线的距离，是与摄影机到地面的距离相等的，除非这张照片是你拍的，而且你知道摄影机的高度，否则高度就必须用估算的。从照片来判断的话，摄影机高度低于视平线的水平，大约是 4 英尺高。我们可以设定，任何我们所喜爱的绘图比例，比如，如果我们建立了 1/16 英寸比 1

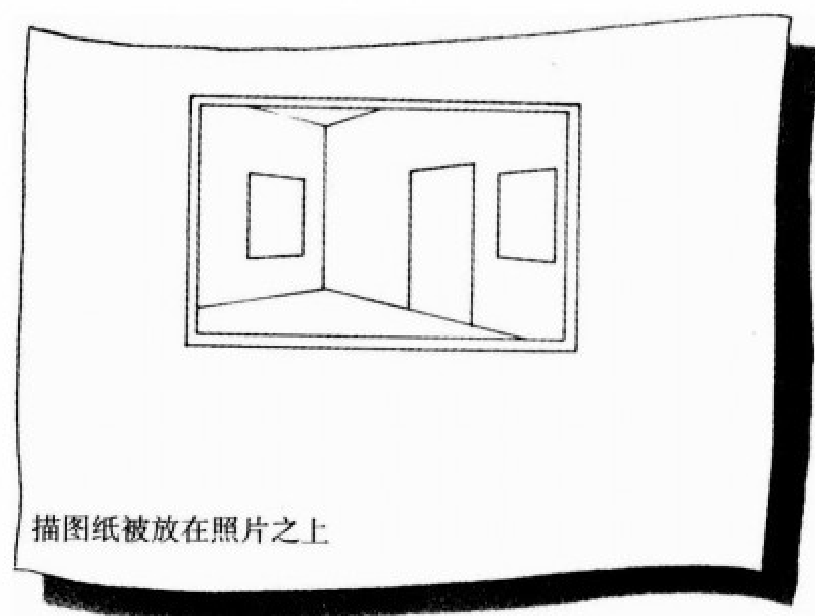


图 32

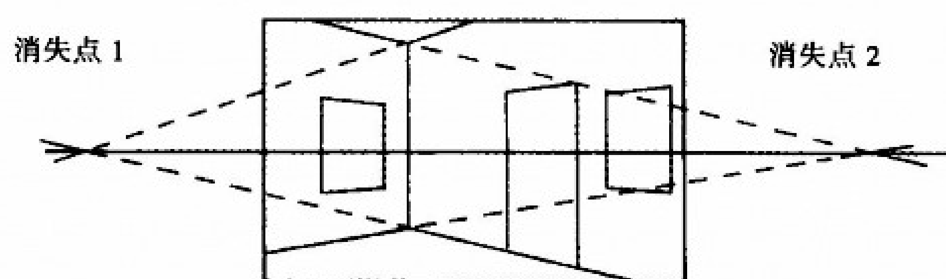


图 33

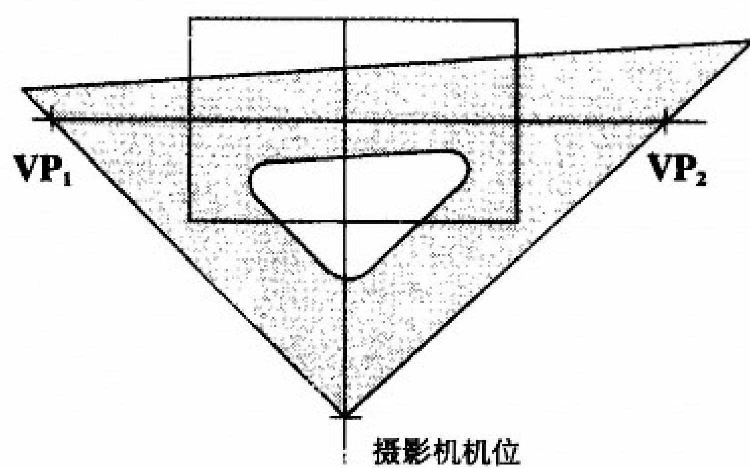


图 34

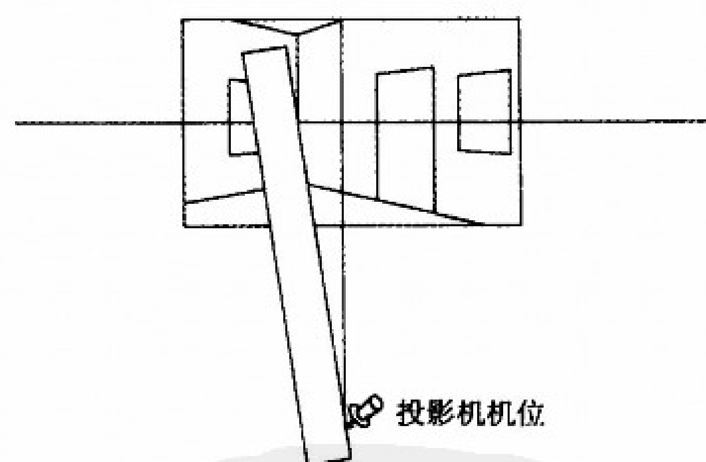


图 35

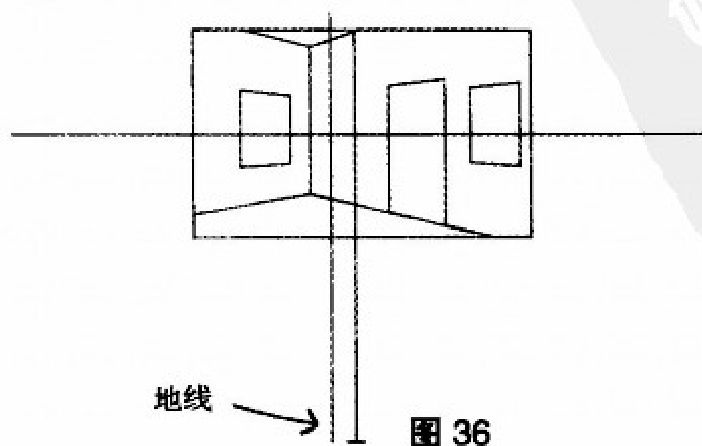


图 36

英尺的比例,地线就会被画在中心线旁 1/4 英寸处。

现在我们已经可以找寻屋角在平面图里的位置（图 37），我们先以圆规在屋角处,来量地平线到地板的距离。

在图 38 中,由圆规量出来的垂直距离,被转移至地平线上。用一个直板,连接这个新点和摄影机位,把直板和地线交叉的点画出,如箭头指示处。

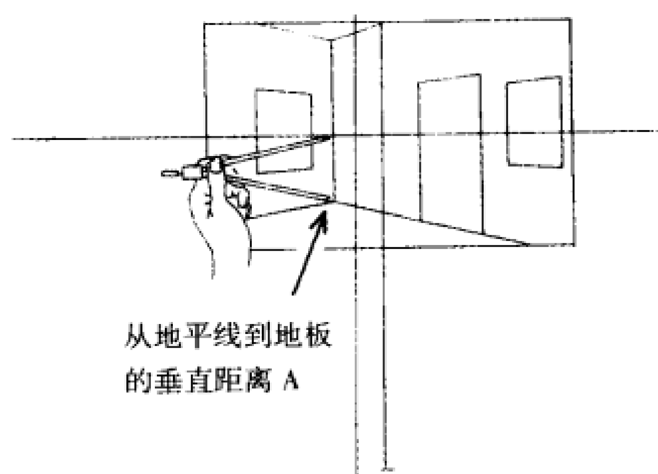


图 37

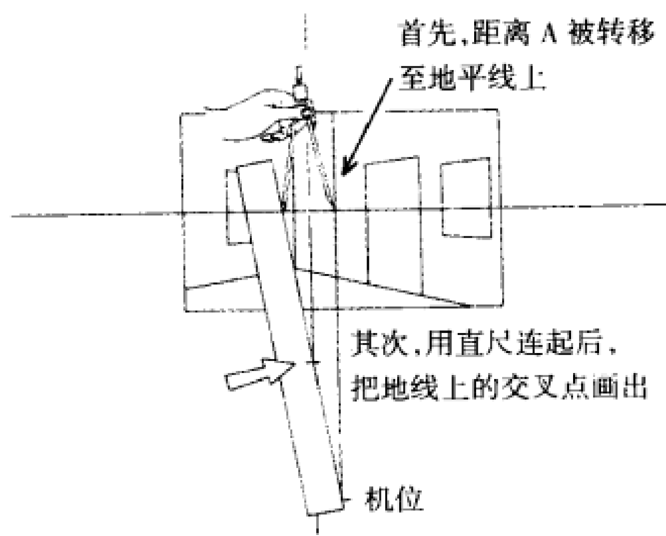


图 38

在图 39 中,我们看到两个我们所找到的点,黑点是表示高度的点,是我们在图 38 里找到的。虚线代表了直尺所画的线,是我们在更早的图 35 中所画的。为了使下一步骤更清楚,我们用一张细部的图,来显示放大后的样貌。正如你所见,一个直角三角板靠在中心线上,使直角的一边与地线上的高度点(黑点)相交,三角板的这一边,

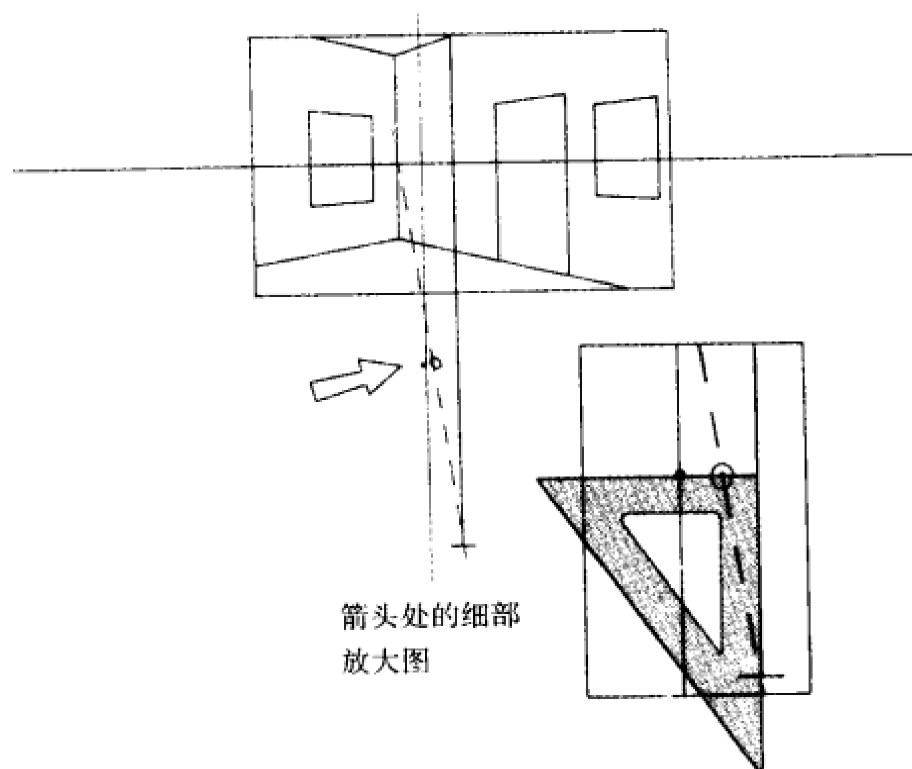


图 39

与表宽度的虚线相交处(圈起的点),就是平面图上房屋角落的位置。

我们可以用消失点的快捷方式,来找房屋墙壁的位置(图 40),这个快捷方式是根据连接机位与消失点的线(虚线 A 和 B),与房间的墙壁平行的事实而来的。因此,把一个直角三角板放在屋角的点上,调整它直到三角板的边分别与 A、B 线平行,我们就找到了房屋墙壁在平面图中的位置。

接下来,我们可以找出平面图上大门和窗户的位置,如图 41 所示。用直尺在从摄影机机位到窗户和大门的边缘,与地平线相交的地方画线,这些虚线通过投射景框里房屋

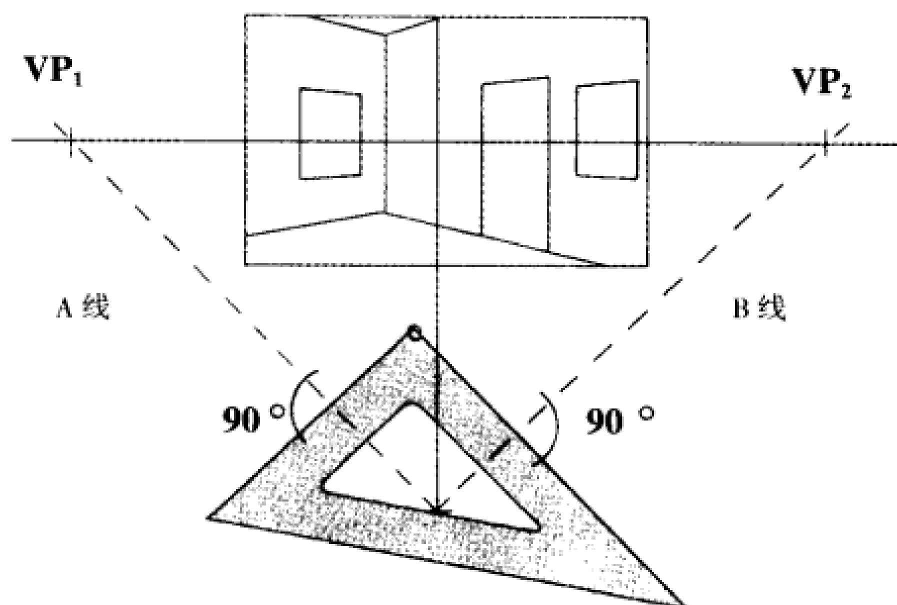


图 40

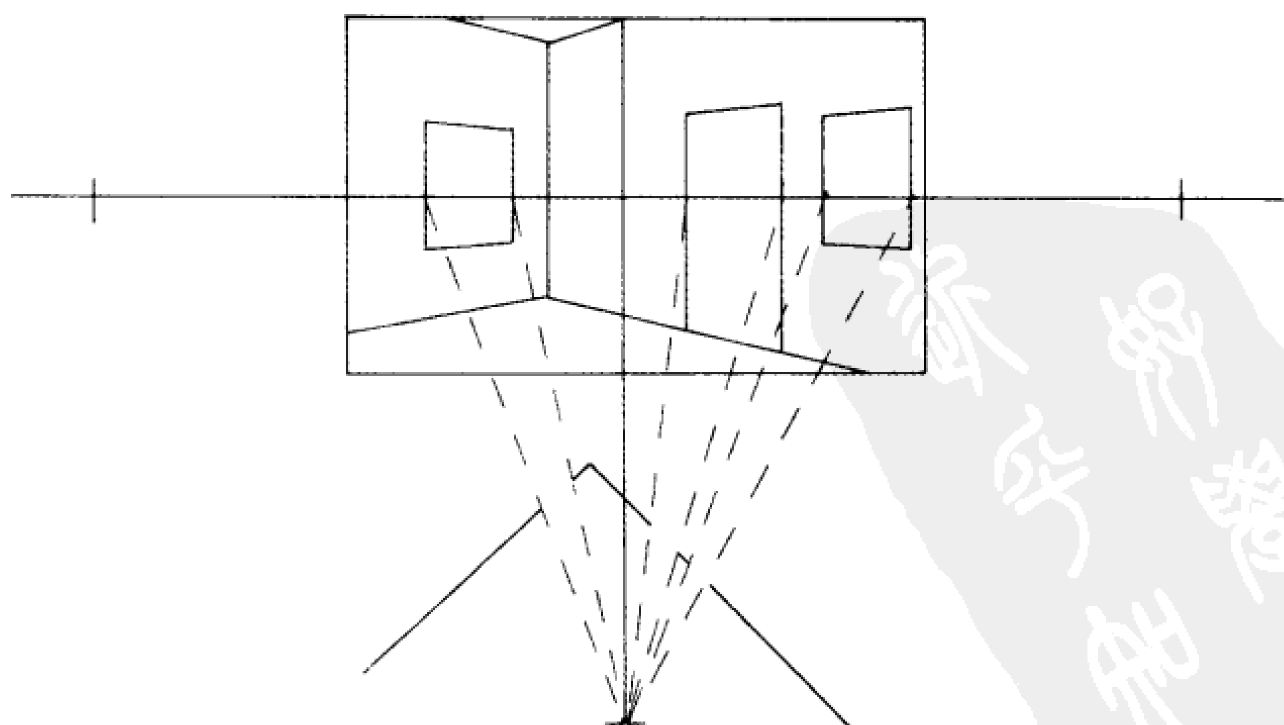


图 41

墙壁的点，能够带出那些对象的正确比例，因为某些建筑结构，像是门，都有可预测的面向，所以我们可以开始估算房间中，对象的体积与位置。大部分的门都是大约 30 英寸宽，所以用比例尺来量门口宽度，我们就能算出平面图的比例。有了这个信息，我们就可以很容易地决定窗户的宽度、家具的大小或任何其他对象的宽度与深度的面向。

这些就是所有的内容，完成的平面图应是相当精确的、以垂直线表现的照片空间平面图。在图 42 中，我们可以从摄影机机位，到照片边缘与地平线的交点画上线条，这就是我们摄影角度的宽度。用半圆规测量，我们可以知道它是 40°。如果我们把照片宽度的面向，除以高度的面向，我们就得到 1.444 的银幕宽高比。这并不等同于任何电影的制式，但是如果我们切除镜头多余的高度，使它符合 1∶1.85 的银幕宽高比，那么我们就可以使用 40°的摄影角度，来决定使用哪种焦距的镜头才能以相同的透视感来呈现这个空间。如果我们参考摄影角度表中 1∶1.85 的银幕宽高比部分，我们会发现一个 30 毫米的镜头拥有 39.5°的宽度，相当接近于我们的需要，现在我们知道这样一张照片的空间，可以用 30 毫米的镜头来复制。

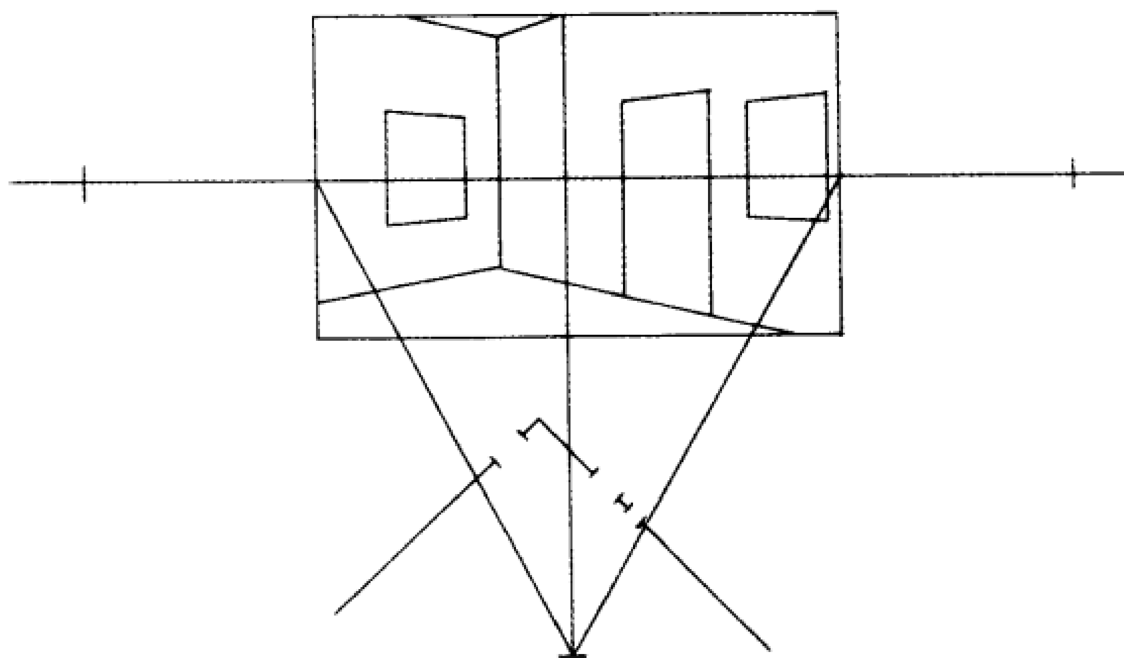


图 42

摄影角度

虽然我们可以用任何摄影角度，来投射一张透视图，但只有少数几种镜头常被使用。其中五种最常用的焦距长度，是以三种画面比例的规格绘制的，陈列如下。你可以利用半圆规在白纸上画出这些角度，然后在任何影印店里把它们转成 8.5 × 11 英寸的透明图。

PDG

1：1.33 全银幕投射框（电视和 16 毫米电影）

25mm	宽的角度 52.9°	高的角度 =41°
30mm	宽的角度 45°	高的角度 =35°
35mm	宽的角度 34.6°	高的角度 =26.2°
50mm	宽的角度 27.9°	高的角度 =21.1°
75mm	宽的角度 18.8°	高的角度 =14.2°

1：1.85 "未压缩的"宽银幕

25mm	宽的角度 48°	高的角度 =26°
30mm	宽的角度 39.5°	高的角度 =21°
35mm	宽的角度 34°	高的角度 =18°
50mm	宽的角度 24°	高的角度 =13°
75mm	宽的角度 16°	高的角度 =8.6°

1：2.35 变形宽银幕（35 毫米宽银幕电影）

25mm	宽的角度 82.3°	高的角度 =41°
30mm	宽的角度 72.6°	高的角度 =34.6°
35mm	宽的角度 64.5°	高的角度 =29.8°
50mm	宽的角度 47.6°	高的角度 =21.1°
75mm	宽的角度 32.8°	高的角度 =14.2°

重要词汇

这里所列的名词，乃是本书中所使用的技术词汇。更全面的电影词汇，可以自下列书中取得：《如何阅读电影》(*How to Read a Film*)，James Monaco 著。《电影电视技术焦点百科全书》(*Focal Encyclopedia of Film and Television Techniques*)，Raymond Spottiswoode 著。以及当代全面标准的电影词典《电影大词典》(*The Complete Film Dictionary*)，Ira Konigsberg 著。

A

ARIAL SHOT 航拍镜头 通常是从飞机、直升机、升降机或高台上极高的角度所拍的镜头。

AMERICAN SOCIETY OF CINEMATOGRAPHERS (ASC) 美国电影摄影师协会 一个由摄影师组成的非营利性组织，总部位于加州好莱坞。该组织发行了两份月刊，分别为《美国电影摄影师手册》(*The American Cinematographer Manual*)及《美国电影摄影师》(*The American Cinematographer*)。

ANGLE OF VIEW 视角 镜头拍摄范围的度数，广角镜头的视角极广，而远摄镜头的视角极窄。因为电影窗口开口皆是长方形的，因此每一种镜头的视角，也是以其高与宽来描述的。

ASPECT RATIO 银幕宽高比(画幅比例) 电影电视景框的宽与高在数字上的比例，目前有几种被使用的银幕宽高比：标准银幕是 1.33：1，欧洲标准银幕是 1.66：1，美国标准宽银幕是 1.85：1，变形超宽银幕是 2.35：1，而 70 毫米的景框是 2.2：1。

B

BLOCKING THE SCENE 走位 演员和主要道具(如：车辆、马匹等)在摄影机前动作的安排，因摄影机也能移动，走位也包含摄影机运动的设计。

BOOM 吊杆 1.摄影机吊杆：在摄影车上用以支撑摄影机的平衡机械手臂，它可以用手控或遥控方式操作，通常由一技工操控移动摄影机，拍摄平时难以抵达之处。2.麦克风吊杆：一支可伸缩支撑麦克风的杆子，收音员用它伸出麦克风，自摄影机拍摄景框外围进行录音。

C

CAMERA ANGLE 摄影角度 导演或摄影师选择拍摄事物的角度。

CAMERA ANGLE PROJECTION 拍摄角度效果图 一种将建筑场景平面图和立面图转变为立体透视图的方法，目的在于预览使用某种特别镜头、摄影机位置和银幕宽高比时，场景在摄影机里所呈现的样貌。

CANTED FRAME 倾斜画面 有时被称为中国的或荷兰的角度。将摄影机的角度调整成画框的水平与地平线不平行的状态，轻微倾斜的角度可使画面充满活力，而极度倾斜的画面已经成为表达失序和伤害的传统方法，倾斜画面在卡罗尔·里德的《第三人》中被普遍的运用。

CONTINUITY STYLE 剪辑风格 一种创造时间空间连续性幻觉的摄影和剪辑手法，它使一连串的镜头看起来像是呈现事件当初发生的样子。

COUNTERING 反向运动拍摄（反向拍摄） 和一移动物体做相反方向运动的摄影机运动。

COVER SHOT 交代镜头、备用镜头 请参见 MASTER SHOT。

CROSS-CUTTING 交叉剪辑 在两个或多个场景之间作切换，以表现两条或多条情节线索同时并行。

CUTAWAY 切出镜头 在主要动作或场景中间，偶尔插入一个单一的镜头，它会打断主要动作的流动感。插入的镜头可介绍一个新的相关细节，或介绍一个和动作相关的新地点。

D

DEEP FOCUS 景深镜头(深焦镜头) 一种摄影和场面调度的风格，以广角镜头和小光圈拍摄增加景深，使画面前后景皆保持清晰。

DEPTH OF FIELD 景深 通过镜头焦点平面前后的微小距离，使景物在此范围内的显像仍保持足够的清晰度。

DETAIL SHOT 细部镜头 较紧的、细部放大的特写镜头，表达对象局部范围或全貌中的微小对象。

DOLLY SHOT 推轨镜头 在移动式摄影车上所拍的任何镜头。也称为 tracking shot 或 traveling shot。

E

ESTABLISHING SHOT 交代镜头 最常见的是在场景的开始以远景呈现，告诉观众场景的转换，和提示观众场景的气氛，以及画面中物体的相关位置。

F

FLASH CUT 闪切镜头 一极短的镜头，例如只有1格的长度，揭示人物下意识的念头。或是一系列的短镜头，如断掉的音符一般，产生律动的效果。

FOCUS IN, OUT 聚焦-失焦 一种镜头转换效果，其中将出现的镜头逐渐聚焦，同时将消失的镜头逐渐失焦。

FOCUS PULL/FOLLOW FOCUS 跟焦 为了维持镜头中移动物体的焦点清晰，在拍摄中不断调整镜头焦点的动作。

FOLLOW SHOT 跟拍镜头 以推轨、摇镜或变焦镜头方式，跟随拍摄移动物体的镜头。

FORMS, OPEN AND CLOSED 开放与封闭式构图 图像构图的风格。开放的风格指在画面中对对象的摆放较松和控制较少，成像后是未经计划的样子，对象持续伸展至画面外，有如摄影机刚刚发现它一般。开放式构图属于纪录片的特征，因为它表现了较为写实的特点。封闭的风格倾向于自足的构图，它在画面中仔细地安排了所有重要的事物。

FRONTALITY 面向观众原则 画面构图中安置人物的风格，在西方艺术中是很普遍的规则，也就是指在绘画作品中人物的脸往往面向观众的现象。

I

INSERT, INSERT SHOT 插入镜头 通常是一表现场景重要细节的特写镜头。

INTERCUT 交互剪辑 请参见 CROSS-CUTTING。

J

JIB ARM 转臂 一支在摄影车上，用以支撑摄影机的平衡机械手臂，可使摄影机进行垂直升降的拍摄。

JUMP CUT 跳接 一种省略真实时间的镜头连接法。在某种情况里，跳接是一种可被接受压缩时间的方法。它也可被用做是刻意提醒观众去注意到电影剪辑技巧的手法，如戈达尔的电影。在当代音乐片和广告片潮流里，常用短促的跳接法，纯粹只是为创造节奏感。

LOCKED-OFF CAMERA 锁定摄影机 将摄影机锁定在附有油压头或齿轮头的三脚架上，作固定镜头的拍摄。

LOOSE 松(镜头) 指镜头构图的方式，松散的构图画面中主体周围仍有许多空间。

M

MASTER/MASTER SHOT 主镜头 在不使用其他镜头的情况下，以一个连续镜头，描述一个场景中人物的关系和整个戏剧动作的镜头。

MATCH CUT 匹配剪辑 场景镜头间转换的效果，或是一种转场。将两个相同动作的镜头连接在一起，制造连续动作的效果；将两个或两个以上的相同对象连接在一起，借着保留它连续性的状态和动作，以表达时间的过程；将两个形状或轮廓相同的对象的镜头接在一起，例如以前一个月亮的镜头，接到下一个形状完全相同的圆形的镜子的镜头。在鲍伯·福斯(Bob Fosse)的《爵士春秋》(*All That Jazz*)中，摄影机以同样的角度，拍摄排演场中的许多舞者做着同样的动作，匹配剪辑可将动作连接起来，好像是由一位舞者表演一个连续的动作。

MISE-EN-SCE`NE 场面调度 即法语“场景中的配置”之意。它原本指实际戏剧的制作：场景、道具、和舞台的设计等。后来它被用来表达电影的空间，也就是在拍摄时对场面和动作的控制，而非在后期剪辑阶段对空间的操控。

MONTAGE 蒙太奇 取自法语“组合”之意。在欧洲电影，蒙太奇即是剪辑的意思。在苏联电影，尤其是在苏联电影大师爱森斯坦的影响之下，蒙太奇代表着电影剪辑的精神。在美国，蒙太奇具有特别的意义，它代表一种浓缩的叙事工具，通常只有一分钟长，不使用对白，而是以一连串叠化的、短而具表现力和象征性的镜头，来讲述一段故事。

MOVING SHOT 运动镜头 指摄影机跟拍一移动物体的镜头。

O

OFF CAMERA(OC)画外 同 OFFSCREEN。

OFFSCREEN (OS) 画外 一种剧本中的指示名词，指主体或声音出现在画面以外的情况。

ON CAMERA 画内 指演员或对象出现在摄影机画面中的情况。

OVER THE SHOULDER(OTS)过肩镜头 一种构图的方式，以背向镜头人物的头和肩部作为画框，来框取面向镜头人物的取景方式。

P

PERSPECTIVE 透视 指在平面艺术和电影中，二

维空间平面里对深度的幻觉。

POINT OF VIEW（POV）SHOT 主观镜头 一主观的视野，代表一个人眼中视像的镜头。

PRESENCE 现场感 1.在录音领域中，指一个空间或地点的现场环境声音感。2.这个名词被巴赞用来形容电影观众在看电影时，对三维空间幻觉的感受。巴赞将它视为文艺复兴线性透视的进一步发展。

PRINCIPAL PHOTOGRAPHY 拍摄阶段 指电影的拍摄和它拍摄的期间。

PULL-BACK SHOT 后拉镜头（拉开镜头） 一种推轨镜头或变焦镜头效果，以特写镜头开始，然后逐渐拉开显现对象周围的事物。

R

REACTION SHOT 反应镜头 在对话场面中，画面显现一位倾听者的镜头，同时声道播放着另一位说话者的声音。大部分反应镜头都是特写镜头。

RETRACKING 反推镜头 在已经拍过的同一镜头里，或在同一场景中的前一镜头里，沿着原轨道进行反向的推轨运动（移动式摄影车可在轨道上或无轨道）。

REVERSE ANGLE 反拍角度 拍摄方向与前一镜头做了180°转换的镜头。

S

SEQUENCE SHOT 长镜头（段落镜头） 为了描述一复杂动作，演员动作和摄影运动都经过设计，成为一流畅的整体的移动拍摄镜头，以取代单一镜头的拍摄。

SETUP 机位设定 对摄影机角度、景别和场面调度的选择，通常以镜中的人数来形容：如双人镜头、过肩镜头和特写镜头都是典型的机位。

SHALLOW FOCUS 浅景深 短浅的景深。通常用模糊的前后景来孤立主体。

SIGHT LINE视线 由人物和其所注视的对象所连成的一条想象的线。在一场对话的戏里，两个人物的特写镜头被连接在一起时，他们的视线必须相符合，使他们看起来像在彼此注视一般。

SINGLE 单人镜头 景框内只有一个人或主体的镜头。

STATIC CAMERA 固定镜头 摄影机不移动的镜头。

SUBJECTIVE CAMERA 主观镜头一种呈现剧中角色视点的摄影技巧。参见 POINT OF VIEW（POV）SHOT。

SWISH PAN 快速摇镜 一种使画面模糊的快速摇镜，也称作 FLASH PAN。

T

TAKE 条 / 镜次 镜头每拍一次的版本，就是一条。导演要求演员和工作人员重复拍摄一个相同的动作，直到他满意为止，每次的拍摄就是一条。

TIGHT 紧（镜头） 形容相对于主体下镜头的大小，一个紧的镜头，意味主体周围的空间极少。

TRACKING SHOT 推轨镜头，移（动）镜头 将摄影机放置在移动式摄影车上，或其他移动车辆上拍摄的镜头。

TRAVELING SHOT 运动镜头 任何摄影机移动

拍摄的镜头，升降镜头和推轨镜头都是运动镜头。然而，摇镜不算是运动镜头，因为摄影机只是停留在固定的点上做旋转运动而已。

TWO-SHOT 双人镜头 景框内拍摄范围为两人的镜头。

V

VOICE-OVER(VO)旁白 一位看不见的叙述者的声音。旁白有时也可在剧中人物没有说话时，用来表达他的想法。

W

WIPE 划变 一种镜头间转接的效果。

Z

ZIP PAN 快速摇镜 请参见 SWISH PAN。

ZOOM 变焦／伸缩 指变焦镜头伸缩的动作或指镜头本身。

PDG

延伸阅读

电影摄影术与摄影实践
Cinematography and Photographic Practice

Campbell,Russell. *Photographic Theory for the Motion Picture Cameraman*. New York: A.S. Barnes,1974.

Campbell, Russell. *Practical Motion Picture Photography*. New York: A.S. Barnes,1970.

Detmers, Fred, ed. *American Cinematographer Manual*. 6th ed. Hollywood, Calif.: American Society of Cinematographers,1986.

Fielding,Raymond. *The Focal Encyclopedia of Film and T.V. Techniques*. New York: Hastings House,1969.

Fielding, Raymond. *The Technique of Special Effects Cinematography*. 4th ed. Boston: Focal Press,1985.

Lipton, Lenny. *Independent Filmmaking*. rev. ed. New York: Simon & Schuster, 1983.

Malkiewicz, Kris. *Cinemmatography*. 2d ed. New York: Prentice Hall Press,1989.

Neblette, C.B. *Photography, Its Principles and Practice*. New York: D. Van Nostrand Company, Inc.,1942.

Ray, Sidney F. *The Lens in Action*. Boston: Focal Press, 1976.

Samuelson, David W. *Motion Picture Camera &* Lighting Equipment. 2d ed. Boston: Focal Press,1986.

Samuelson, David W. *Motion Picture Camera Techniques*. Boston: Focal Press,1984.

Wilson, Anton. *Cinema Workshop*. Hollywood, Calif.: A.S.C. Holding Corp.,1983.

计算机设计
Computer Design

Wells, Michael. *Desktop Video*. White Plains, N.Y.: Knowledge Industry Publications Inc.,1990.

在电影设计领域运用计算机是一门最新的技术,关于这门技术的书籍非常少。然而,个人电脑操作与多媒体技术方面的书籍涵盖了电影设计与相关艺术领域的文章,并且这是我们目前所能获得的最佳信息资源。

计算机设计方面的书籍:

Cadence Magazine
Using AutoCAD in the professional environment
Ariel Communications, Inc.
P.O. Box 203550
Austin, TX 78720-3350

Computer Graphics World
One Technology Pard Drive
P.O. Box 987
Wesford, MA 01886

Computer Pictures
Montage Publishing,Inc.
701 Westchester Ave.
White Plains,NY 10604

Macintosh -Aided Design. Edited by Joseph Greco. Auerback Publishers, 1 penn Plaza, New York, NY 10119

MacUser. Edited by PaulSomerson. Ziff-Davis Publishing Co., 800 Boylston St., 11th fl., Boston, MA 02199

MCN
Computer Automated Solutions for Design and Engineering
Ariel Communications, Inc.
P.O. Box 203550
Austin, TX 78720-3550

NewMedia Age. Edited by Ben Calica. Hypermedia Communications Inc.(HCI),323 N. Mathilda Ave., Sunnyvale, CA 94086

剪辑与制片计划
Continuity and Production Planning

Chamness, Danford. *The Hollywood Guide to Film Budgeting and Script Breakdown*. rev. ed. Los Angeles: S.J.

Brooks Co., 1986.

Miller, Pat P. *Script Supervising and Film Continuity*. 2d ed. Boston: Focal Press,1990.

导演技巧与综合电影技术
Directing and General Film Technique

Arijon,Daniel. *Grammar of the Film Language*. Boston: Focal Press,1976.

Bernstein, Steven. *The Technique of Film Production*. Boston: Focal Press,1988.

Dmytryk, Edward. *Cinema Concept and Practice*. Boston: Focal Press,1988.

Eisenstein, Sergei. *Film Form*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.,1949.

Eisensitein, Sergei. *Film Sense*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Publishers,1942.

Marner,Terrence St. John, ed. *Directing Motion Pictures*. New York: A.S. Barnes and Co., 1972.

Nilsen,Vladimir. *The Cinema as a Graphic Art*. New York: Hill and Wang,1973.

Nizhny, Vladimir. *Lessons With Eisenstein*.New York: Da Capo Press,Inc.,1979.

Pudovkin,V.I. *Film Technique and Film Acting*. 1929,1937; reprint, New York: Grove,1970.

电影理论与批评
Film Theory and Criticism

Arnheim, Rudolf. *Film as Art*. Berkeley, University of California Press,1957.

Bazin, Andre. *What is Cinema?* 2 vols. Selected and translated by Hugh Gray. Berkeley: University of California Press,1967,1971.

Giannetti, Louis. *Understanding Movies*. 2d ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall,1976.

Godard, Jean-Luc. *Godard on Godard*. Translated by Tom Milne. New York: Viking,1972.

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press,1960.

Mast, Gerald, and Marshall Cohen, eds. *Film Theory and Criticism*.New York: Oxford University Press,1974.

Monaco,James. *How to Read a Film*. New York: Oxford University Press,1977.

剪辑与后期制作
Editing and Postproduction

Dmytryk, Edward. *On Film Editing*. Boston: Focal Press, 1988.

Reisz, Karel, and Gavin Millar. *The Technique of Film Editing*,. 2d ed. Boston: Focal Press,1982.

美术设计
Production Design

Albrecht, Donald. *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*. New York: Harper & Row in collaboration with The Museum of Modern Art,1987.

Barsacq,Léon. *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions*. Boston: New York Graphic Society,1976.

Carrick, Edward. *Designing for Films*. New York: The Studios Publications Inc.,1949.

Marner, Terrence St. John, ed. *Film Design*. New York: A.S. Barnes and Co.,1974.

出版后记

从《拍电影》、《认识电影》、《电影艺术》、《如何写影评》到现在的《电影镜头设计》，“电影学院”系列丛书陪伴读者启动了这个光影声色的修炼之旅。现在我们要由整体性的、回归电影本体概念的初级阶段出发，逐渐深入到构成电影的各个环节之中，搭建日益丰富完善的电影知识体系。

提起镜头设计，就不得不提希区柯克，在《认识电影》中，我们已经见到 24 页《西北偏北》的故事板例图。而作者则在这本书里提供了希区柯克亲笔绘制的分镜头草图，乃至史蒂文·斯皮尔伯格《太阳帝国》、莱德利·斯科特《银翼杀手》、奥逊·威尔斯《公民凯恩》等影片大量的故事板图，能够分享这些资料毫无疑问是极其难得的，尤其对如此一道需要积累经验诀窍，并将大大影响电影基调奠定、内容传递的影像化关键步骤而言。将一沓剧本变成故事板与将一沓白纸变成剧本相比，是同样艰难而又富有创造性的工作。

作者史蒂文·卡茨具有相关行业的丰富经验及权威影响力，他由浅入深地介绍了影像化具体过程中看似复杂的画面构图、时空转换、叙事策略、视点变化、调度方法等，并佐以实用有效的例图，真正做到直截了当，化繁为简。作者在撷取经典好莱坞时期流畅剪辑创作经验的同时，鼓励读者大胆打破规则，创立自己独特的影像化手段，充分利用最新的高科技设备探索镜头设计的可能性。

本书全球发行量达到 25 万册，曾被译为德、法、日等七种语言，是畅销电影教材，使包括导演、编剧、故事板画家、美术设计或其他工作人员在内的电影创作者从中受益，拓宽了他们的风格化视野。编辑过程中，我们恰好得知作者已常驻北京，担任执行制片人，正与许多优秀的国内电影人合作。因此，特别拜托他对此书进行修订。由于电影制作尤其是数字技术日新月异的发展，作者为中文版首次修订原书，更新了有关镜头设计的最新技术与工具（第 4 章 4.1—4.8 以及第 18 章 18.4 的内容），并特别为读者提供了他本人亲自在中国拍摄的案例（第 9 章和第 10 章的部分图片）。

本书采用台湾五南图书出版公司引进并翻译的《电影分镜概论——从意念到影像》的译文，对书中专业术语、人名、片名按大陆通用译法进行了规范统一。我们在文辞通顺、准确与表达的原汁原味上尽量做到平衡，尽管如此，怕是仍然存在不能令人

满意之处，希望广大读者能够将发现的问题反馈给我们，以便在重印时及时修改，作为出版方我们将不胜感激。

非常感谢史蒂文·卡茨先生为中文版修订与案例拍摄投入了大量的时间与精力，感谢付利先生在此过程中帮我们和卡茨进行沟通，还有幸星数字娱乐科技（北京）有限公司的工作人员帮忙参与到案例拍摄之中。除此之外，还要感谢中国传媒大学影视艺术学院的游飞老师，百忙之中为本书的术语审订做了很多工作；感谢中国传媒大学摄影系梁明老师为本书作序，以及宁浩导演在《无人区》繁重的后制工作间隙推荐本书；感谢浙江传媒学院的王旭锋老师，抽空翻译了作者修订的内容；感谢中国电影出版社的徐维光老师，对本书的术语译法提出了宝贵意见。

最后，我们希望本书能够填补电影镜头设计方面教材的缺口，为国内电影创作者提供宝贵的参考经验。史蒂文·卡茨的第二本书 *Cinematic Motion* 是国外几十所大学课程的标准用书，正在译介之中，敬请关注。

欢迎采用本书做教材的老师与我们联系，我们将为您提供教师手册和章节提要等相关资料。此外，我们将继续编辑出版一系列电影艺术类书籍，敬请关注并提出宝贵的意见和建议。

世界图书出版公司北京公司
服务热线：010-6401-3086 8161-6534
服务信箱：onebook@263.net

世界图书出版公司北京公司“电影学院”编辑部
2010 年 1 月

